

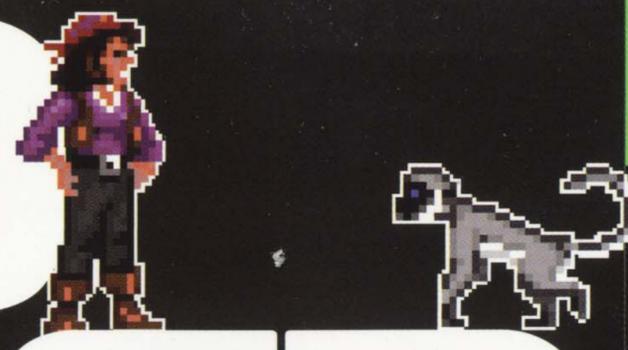
OLD!

L'UNICO MAGAZINE PER GLI AMANTI DEL RETROGAMING



**ALTER EGO**  
PRIMA D  
THE SIMS, C'ERA LUI.

# retro GAMER



TUTTI I CLASSICI  
DA NON PERDERE

- » DONKEY KONG
- » COUNTRY » REVENGE OF SHINOBI
- » SPY VS SPY
- » MEGADRIVE COLLECTION



AMSTRAD | COMMODORE | SEGA | NINTENDO | ATARI | SINCLAIR | NEOGEO | SONY | COIN OP | MOBILE

## PARADISO A 8-BIT COMMODORE 64

LA STORIA, I GIOCHI E GLI EMULATORI PER RISCOPRIRE IL RE DEI COMPUTER 8-BIT

MAKING OF...  
**GHOSTS 'N' GOBLINS**  
QUANDO GLI ZOMBI CAPCOM ERANO IN 2D

MILESTONE  
**RIVER CITY RANSOM**  
IL CAPOLAVORO CHE RIDEFINÌ IL GENERE DEI PICCHIADURO A SCORRIMENTO

**MERCATINO**  
LE QUOTAZIONI DI CONSOLE E COMPUTER PER COMPLETARE LA VOSTRA COLLEZIONE!



## » MAKING OF... THE SECRET OF MONKEY ISLAND

RON GILBERT CI SVELA I SEGRETI DELLA MIGLIORE AVVENTURA DI SEMPRE

IN QUESTO NUMERO DI RETRO GAMER:

**EMU NATION**  
COME TRASFORMARE IL VOSTRO PC IN UN C-64. LE ULTIME NOVITÀ DAL MONDO DELL'EMULAZIONE.

**DATA EAST**  
VITA, MORTE E MIRACOLI DI UNA SOFTWARE HOUSE CHE PICCHIAVA DURO...

**RETROREMAKE**  
METROID PRIME 2D, RICK DANGEROUS II, CASTLEVANIA: DRACULA'S SHADOW E TANTI ALTRI

**SILENT HILL**  
DOVE L'ORRORE EBBE INIZIO... TUTTI I SEGRETI DELLA NASCITA DEL CAPOLAVORO KONAMI

N° 1 - TRIMESTRALE - aprile/giugno 2007 6,90 euro

**PlayPress PUBLISHING**

7 000 1 >

www.gamerepublic.it

# PS MANIA 3.0

LA RIVISTA PER VERI FAN  
DELL'UNIVERSO PLAYSTATION!



DVD VIDEO

Più di 50 filmati con i giochi del lancio, i titoli in arrivo e molto altro ancora!

L'UNICO DVD CON TUTTO L'UNIVERSO



VOLA A LONDRA CON 300

ALL'INTERNO:

- NEWS, ANTEPRIME E RECENSIONI SUI MIGLIORI GIOCHI
- CONSIGLI E CODICI PER SUPERARE OGNI OSTACOLO!

Gratis al cinema!

ALL'INTERNO PER TUTTI I LETTORI UN BIGLIETTO OMAGGIO E IL MAXIPOSTER DI

STAY ALIVE

GOD OF WAR II

RECENSITA LA VERSIONE ITALIANA! È IL MIGLIOR GIOCO D'AZIONE PER PS2!

TEKKEN 6 I NUOVI LOTTATORI E LE ARENE INTERATTIVE

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES MOLTO PIU' DI UN SEMPLICE REMAKE...

IN EDICOLA!

A € 4,50

CON DVD A € 5,90



WWW.PLAYPRESS.COM  
WWW.PSMANIA.IT

**MAGAZINE TEAM**

**Direttore Responsabile** Alessandro Ferri  
**Direzione Divisione Videogames** Diego Malara,  
 Sergio Pennacchini  
**Editor** Gianpaolo Iglio  
**Redazione** Lucio Bernesi, Daniele Cucchiarelli, Stefano  
 Mancini, Fabio Miarelli, Daniele Montirosi, Cecilia Paolini,  
 Francesco Serino, Francesco Sica, Luca Signorini  
**Hanno Collaborato** Gianfranco Pizzella, Francesco  
 Giovannelli, Roberta Conversano, Monica Cavallin  
**Sub-Editor** Dario Saletti  
**Art Director** Giorgio Meo  
**Designer** Francesca Giorgioli, Chiara Fallani  
**Grafici** Stefano Caldari, Valentina Ferrarese, Giona  
 Ciammetti, Luca Gorello, Federica Aschi, Marco Guerra,  
 Luca Galassi, Enrica Casciotti

**SI RINGRAZIA:**

Halifax S.p.A. (William Capriata), Sony (Andrea Cuneo,  
 Andrea Vellucci, Alessandro De Leo), Take Two Italia  
 (Monica Puricelli, Barbara Ruocco), Ubisoft (Davide  
 Latina, Stefano Celentano), Atari (Rosaria Fusco, Fabio  
 Cerutti), Leader (Alberto Belli), Electronic Arts (Federico  
 Marelli, Alessandra De Bernardi, Federica Galgani),  
 Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi  
 (Simone Isella), Imageware (Stefano Bogani, Raffaele  
 Gomiero), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria  
 Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom  
 (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko  
 Yatsuzuka), From Software (Keiichiro Segawa), Genki  
 (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara),  
 Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu  
 Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami  
 Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami  
 (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro  
 Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya  
 Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko  
 Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato),  
 Square Enix (Makiko Noda, Stéphanie Journau, Abbass  
 Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya  
 Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao  
 Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano)

**SERVIZIO ARRETRATI**

Play Press Publishing Srl  
 Anna De Feo  
 Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235  
 E-mail: arretrati@playpress.com

**STAMPA**

Valprint S.p.A., Brugherio (MI)

**DISTRIBUZIONE**

Parrini & C. S.p.A., Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma

**PUBBLICITÀ:** Play Press Publishing Srl

Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235

**PLAY PRESS PUBLISHING SRL**

Sito Web: [www.playpress.com](http://www.playpress.com)

**Presidente** Mario Ferri

**Amministratore Delegato** Alessandro Ferri  
**Direttore Editoriale** Carlo Chericoni  
**Direttore Generale** Rosanna Di Francesco  
**Ufficio Produzione** Loredana Bambina, Costanza  
 Barbantini, Valeria Ciofani, Enrica Corradini, Emanuela  
 Di Vittorio, Ilaria Petraccone, Giuseppina Settembre,  
 Roberta Stolfi  
**Direttore Marketing, Advertising e Comunicazione**  
 Luca Carta  
**Manager Marketing, Advertising e Comunicazione**  
 Ughetta Curto, Simone Fenu  
**Assistente Marketing, Advertising e  
 Comunicazione** Federica Innocenti  
**Responsabile Amministrativo** Stefania Raponi  
**Ufficio Amministrativo** Carolina Marinelli, Nella Del  
 Ciello, Tiziana Rodilloso, Lorena Colasanti

This magazine is published under licence from Imagine  
 Publishing Limited. All rights in the licensed material,  
 including the name, belong to Imagine Publishing  
 Limited and it may not be reproduced, whether in  
 whole or in part, without the prior written consent of  
 Imagine Publishing Limited. © 2007 Imagine Publishing  
 Limited.

Edizione italiana © 2007 Play Press Publishing Srl.

**LA PLAY PRESS PUBLISHING SRL  
 PUBBLICA ANCHE:**

- |   |   |
|---|---|
| PS MANIA 3.0 - Il mensile per PlayStation               | <b>Golf Punk</b><br>Windows Vista Magazine Ufficiale                  |
| <b>PlayStation Magazine Ufficiale</b>                   | <b>Fotografia Digitale Facile</b><br>Web Designer Magazine            |
| PlayStation 2 Strategy Magazine Ufficiale               | <b>Guide Digitali</b><br>Photoshop Magazine                           |
| <b>Game Republic</b><br>360 Magazine Xbox               | <b>Il Mio Palmare</b><br>Total Technology                             |
| <b>Revolution Nintendo Magazine</b><br>Pokémon Mania    | <b>Total Computer</b><br>iCreate                                      |
| <b>Hot Dog Film Magazine</b><br>Fotografare in digitale | <b>CHIP Computer &amp; Communications</b><br>CHIP Foto-Video Digitale |
| <b>Home Cinema</b><br>WWE Magazine                      |   |

RETROGAMER



**GIANPAOLO IGLIO**

**ALIAS** Mossgarden  
**GENERI PREFERITI** Picchiaduro, Punta & Clicca, Beat'em up & Hack 'n Slash Scorrevoli, FPS, Sportivi  
**SISTEMI PREFERITI** C64, Amiga 500, SNES, Megadrive, NeoGeo, N64, Dreamcast  
**GIOCO DEL CUORE** Fatal Fury Real Bout



**LUCA SIGNORINI**

**ALIAS** MetalleR  
**GENERI PREFERITI** Sparatutto, Picchiaduro, Platform, Avventura  
**SISTEMI PREFERITI** Intellivision, Commodore Amiga 500, Super Nintendo, Game Boy  
**GIOCO DEL CUORE** The Secret of Monkey Island



**FRANCESCO SICA**

**ALIAS** Bac  
**GENERI PREFERITI** Action Platform, Shoot'em up, Racing  
**SISTEMI PREFERITI** Coleco Gemini, C64, Amiga 500/1200, SNES, Dreamcast  
**GIOCO DEL CUORE** Nebulus per C64 (in realtà cambia a seconda dell'umore!)



**FRANCESCO SERINO**

**ALIAS** Jabba  
**GENERI PREFERITI** Avventura, Azione, Puzzle Game  
**SISTEMI PREFERITI** Amiga, SNES, Megadrive, PC, Dreamcast  
**GIOCO DEL CUORE** Magical Hat No Buttobi



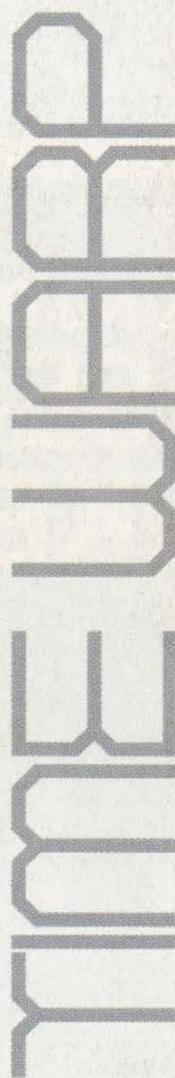
**ROBERTO PULITO**

**ALIAS** Cleaned  
**GENERI PREFERITI** Shoot'em up, Platform, Beat'em up  
**SISTEMI PREFERITI** C64, Amiga 500, SNES  
**GIOCO DEL CUORE** Turrican 2 (Amiga)



**SERGIO PENNACCHINI**

**ALIAS** Zaku  
**GENERI PREFERITI** Punta & Clicca, Racing Game  
**SISTEMI PREFERITI** C64, Amiga 500, Master System, PC  
**GIOCO DEL CUORE** Heart Of China



**Il processo, che ha permesso a tutti noi di ritrovarci all'interno del sogno cartaceo che stringete tra le mani, prese il via tanto tempo fa alla volta del pianeta Game Republic, consolidandosi prima nella stesura di due sole pagine e successivamente lungo i contorni di una rubrica in continua espansione...** La logica evoluzione di quest'ultima - maturata peraltro in relazione allo straordinario "ritorno di fiamma" che ha recentemente portato l'universo del Retrogaming a ridivenire effettivo protagonista della scena videoludica - ci ha spinto al vertice di un bivio idealistico dai connotati affascinanti: limitarsi ad arginare con una sorta di "diga emotiva" quell'impetuoso fiume di sublimi sensazioni che minaccia di travolgerci ogni volta che i nostri occhi incontrano pixel e sprite o lasciarsi, invece, andare a uno di quei folli slanci d'azzardo che sono solitamente appannaggio dei soli innamorati? La nostra decisione, senz'altro coraggiosa, ma, a pensarci bene, naturale è stata quella di credere al primo istinto e avallare dunque senza riserve la nascita di Retro Gamer, il magazine che, oltre a rappresentare il primo esperimento "retroattivo" mai apparso sulla scena giornalistico-videoludica italiana, incarna l'unica alternativa possibile alla costruzione di una vera e propria Macchina del Tempo personale... Si potrà a questo punto tirare in ballo elementi quali la nostalgia, parlare di "umanesimo elettronico" o magari iniziare a dissertare sull'effettiva necessità di dedicare un sforzo editoriale di questo tipo a un argomento che molti definirebbero di nicchia... La cruda verità è che morivamo semplicemente dalla voglia di imbarcarci in questo progetto, anche perché abbiamo la netta sensazione che il Retrogaming non sia mai stato tanto attuale...

**Gianpaolo Iglio**

Il vostro amichevole Retro Gamer di Quartiere

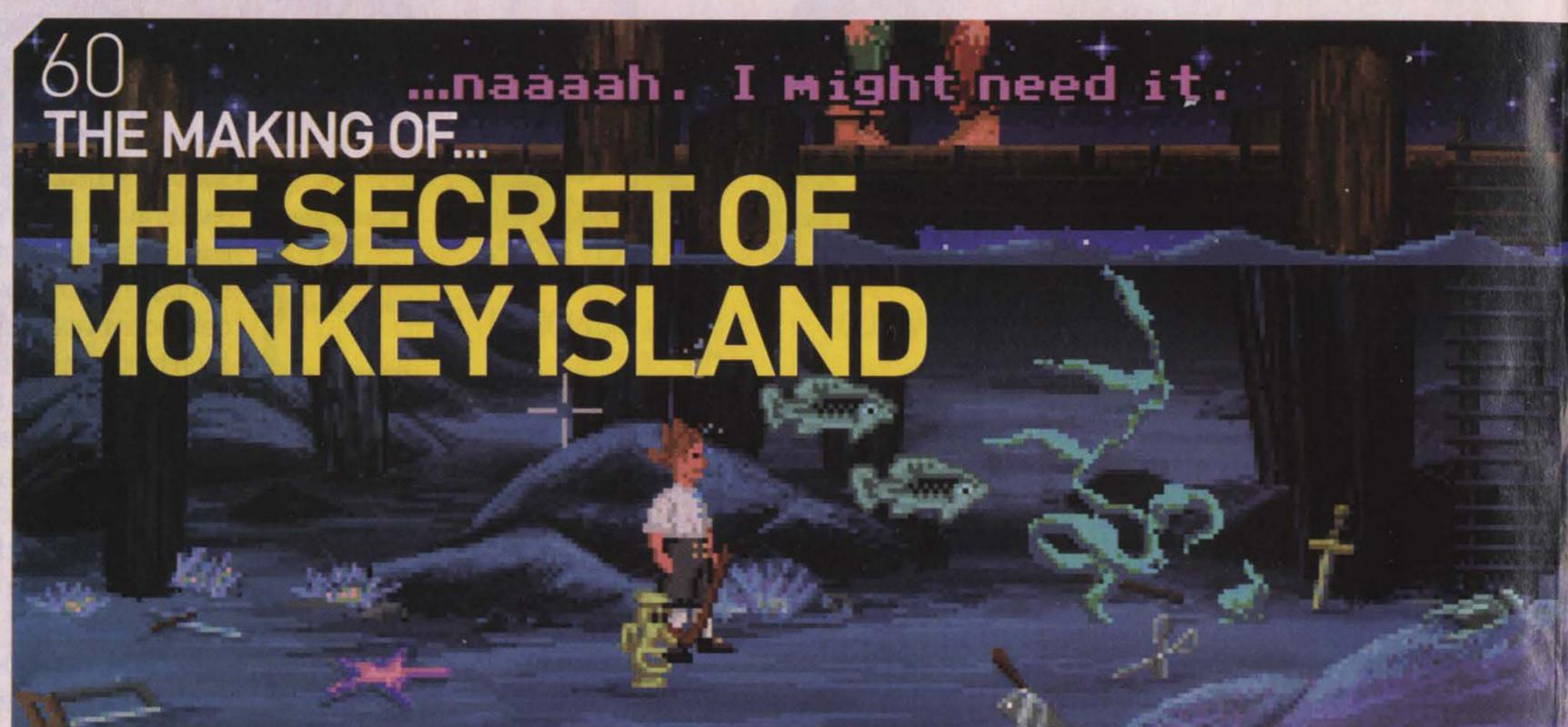




Retro Radar	06
Amarcord Combat School	18
The making of... Alter Ego	22
Data East Underground	28
Retro Cult The Revenge Of Shinobi	36
Che l'Adventure cominci!	40
Amarcord Duck Hunt	44
Retro Cult Spy Vs Spy: The Island Caper	54
The Island	56
Retro Cult Silent Hill	64
River City Ransom	66
Retro Scene	70
Re-Play	78
Orient Express Hanafuda	88
Emu Nation	90
Amarcord RoboCop	92
Retro Forum	96
The End	98

60 *...naaaah. I might need it.*

## THE MAKING OF... THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Walk to

Open	Walk to	Use	↑	chicken
Close	Pick up	Look at		breath mints
Push	Talk to	Turn on		map
Pull	Give	Turn off		shovel
				T-shirt
				staple remover



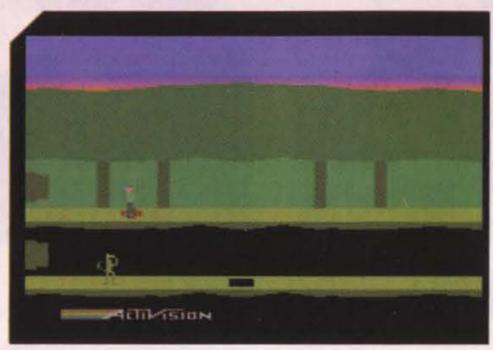
08 SPECIALE  
COMMODORE 64



26 RETRO CULT  
DONKEY KONG COUNTRY



46 RETROSPECTIVE  
GHOST 'N GOBLINS



86 AMARCORD  
PITFALL II:  
LOST CAVERNS

94 **MERCATINO**

Dal PC-Engine al Commodore 64, le quotazioni di tutti i sistemi indispensabili per cominciare la vostra retro-collezione.



# CONTENUTI CD

COME UTILIZZARE IL NOSTRO DISCO



## MULTIMEDIA

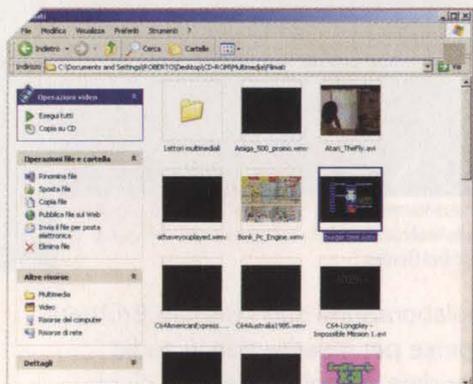
MUSICA, SPOT E IMMAGINI DAL PASSATO

**S**iete nel posto giusto per riscoprire tutta la magia del Retrogaming senza la necessità di avere a che fare con l'emulazione, in senso stretto. Una musica vi è rimasta indelebilmente impressa nella memoria? Avete voglia di trasformare un vecchio motivetto nella suoneria del vostro cellulare? Qualunque sia la vostra motivazione questa è la sezione del CD-ROM per chi ama la musica!

**U**na collezione vastissima di file sonori, suddivisa per piattaforma di appartenenza, vi aspetta nella sezione **Archivio colonne sonore**. Sono presenti semplici file MIDI, che potrete ascoltare tranquillamente con qualsiasi lettore multimediale, e dei formati proprietari, leggibili tramite appositi player. La sezione Multimedia include anche una galleria di immagini cult e una cartella chiamata **Filmati**, contenente una raccolta essenziale di vecchie pubblicità internazionali di videogiochi, computer e console. In caso aveste problemi a visualizzare



correttamente i filmati, installate pure uno o entrambi i lettori multimediali presenti nella cartella Lettori Multimediali. Per soddisfare il vostro desiderio di materiale retro abbiamo pensato anche di collezionare una serie di salva-schermo per Windows, tutti ispirati a vecchie glorie del passato. Ovviamente, nella cartella **Screensaver...**



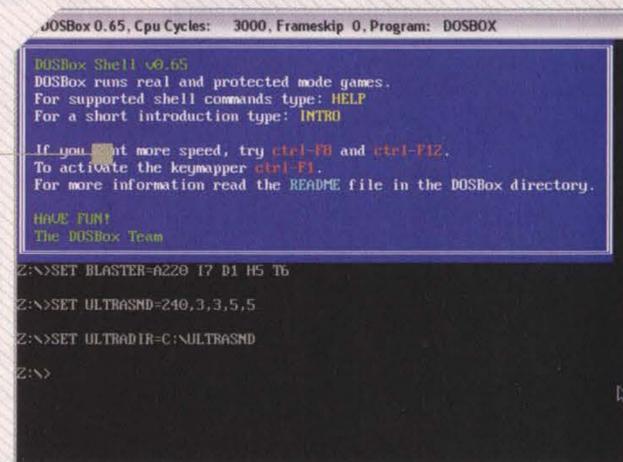
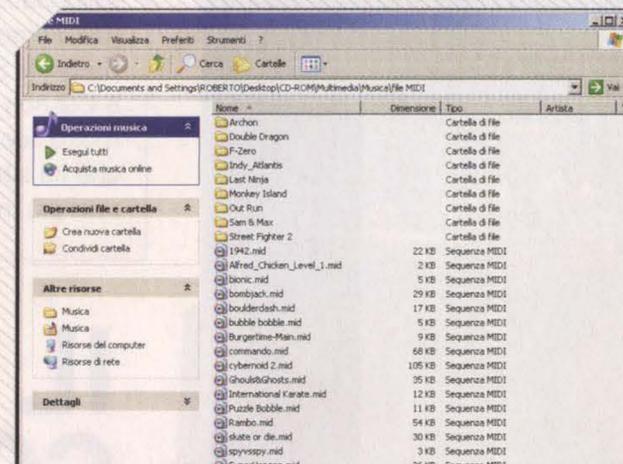
## ABANDONWARE

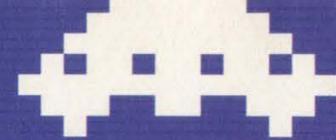
ALLA RICERCA DEI VIDEOGIOCHI PERDUTI

**L**a zona di confine in cui vecchi giochi, non più pubblicati e ormai introvabili in qualsiasi negozio,

si trasformano per magia in titoli accessibili a chiunque. All'interno della **cartella Abandonware** sono stati raccolti oltre trenta classici,

suddivisi per categorie. L'unico scoglio che potreste incontrare è la scarsa compatibilità con i sistemi operativi moderni, soprattutto a causa delle specifiche diverse dei PC odierni in materia di gestione dell'audio. Molti giochi partiranno quasi senza problemi in ambiente Windows (in finestra DOS, ovviamente), ma saranno privi di sonoro... componente fondamentale! Per ovviare a questo problema sono stati forniti dei programmi in grado di ricreare al 99% l'ambiente DOS. Nella cartella **Utilities** troverete tre applicazioni essenziali per giocare senza problemi tutto l'abandonware che abbiamo selezionato con cura per voi e un documento di testo che spiega come farlo funzionare. Generalmente è preferibile utilizzare DOSBox, come seconda scelta VDM Sound, poi provare a eseguire il gioco sotto Windows e come ultima chance sotto DOS puro, avviando il computer con il dischetto di boot.





# RETRO RADAR

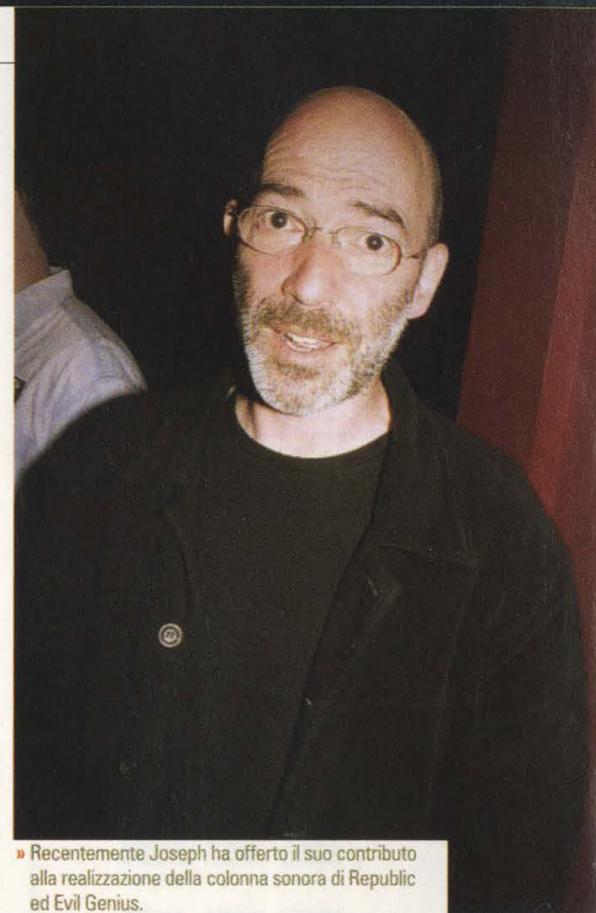
NEL CORSO DELLA SUA INCREDIBILE CARRIERA, JOSEPH OTTENNE ANCHE UN BAFTA AWARD DALLA ELECTRONIC ARTS PER LE MUSICHE DI THEME PARK WORLD

## SO LONG MR. JOSEPH

SI SPEGNE A 53 ANNI L'AUTORE DELLE COLONNE SONORE DI BARBARIAN E CANNON FODDER...

**R**ichard Joseph ci ha lasciati il 4 marzo scorso, dopo una lunga battaglia contro il cancro. Probabilmente non tutti conoscono il suo nome, ma chiunque abbia mai apprezzato i giochi della Sensible Software come Cannon Fodder, The Chaos Engine o Sensible Soccer, o Barbarian su C64, saprà che dietro le loro colonne sonore c'era lui: una delle più austere leggende audio/video nel campo dei videogiochi. Joseph è stato responsabile di un numero considerevole di classici giochi sviluppati in Gran Bretagna nel corso dell'ultimo ventennio, tra cui appunto Sensible Soccer, The Chaos Engine e Cannon Fodder. Hon Hare si dice molto scosso dalla perdita di quello che ha sempre considerato "uno dei suoi più intimi amici". Riguardo alla sua

professione, aggiunge: "Era un pioniere nell'elaborazione di musiche nei giochi per computer, anzi, a mio avviso, il migliore". Dopo un periodo in cui lavorò come tecnico del suono per la EMI, Joseph si dedicò al mondo videoludico a metà anni Ottanta e disegnò le musiche per grandissimi hit del C64 come Barbarian e Cauldron 2. Però, la maggior parte delle sue composizioni più famose fu realizzata con Hare alla Sensible Software dando via a una prolifica attività. Infatti, Richard offrì la sua preziosa collaborazione per giochi come Mega-Lomania, Wizkid, Sensible Soccer, Cannon Fodder, Sensible Golf e persino l'ultimo Sensible Soccer 2006. "Non solo componeva le musiche" continua Hare "ma arrangiava quelle che io componevo e aggiungeva gli effetti melodici". Durante la sua



» Recentemente Joseph ha offerto il suo contributo alla realizzazione della colonna sonora di Republic ed Evil Genius.

collaborazione con i Bitmap Brothers, spinse per inserire tracce audio per dare maggiore vigore a giochi come Gods, Speedball 2, e Chaos Engine. Quest'ultimo, in particolare, era attrezzato con una traccia audio ritmica, contemporaneamente all'azione creando una giusta dose di suspense. Nel corso della sua incredibile carriera, Joseph ottenne anche un Bafta Award dalla Electronic Arts per le musiche di Theme Park World.

## IL COMMODORE RITORNA CON NEW GAMING PCS

LA COMMODORE GAMING HA ANNUNCIATO CHE INFONDERÀ NUOVA LINFA VITALE AI GIOCHI PC, AL PUNTO DA RIPORTARLI IN AUGÈ

**F**inalmente la Commodore si è decisa a rimettersi in gioco grazie al nuovo lancio di giochi PCs. "25 anni fa la Commodore promosse il migliore personal computer del ventesimo secolo, il C64, e plasmò l'esperienza di gioco per milioni di giocatori", ci riferisce Bala Keilman Ceo della Commodore Gaming. "Siamo entusiasti ed emozionati per il ritorno della Commodore all'interno della comunità

videoludica e ci auguriamo di segnare un nuovo capitolo nella storia di questa macchina eccezionale. Siamo convinti che riscuoterà successo tra i giocatori". Il nuovo PCs Commodore sarà lanciato alla mostra del CeBIT in Germania il 15 marzo e a tutti i suoi più accaniti sostenitori sarà offerta la possibilità di giocare sul PCs gli ultimi giochi Commodore. La Commodore Gaming promette grandi sorprese in arrivo.



**BILL RIZER**

Ogni mese Retro Gamer ricorda un eroe di un videogioco classico. Questo mese ci occuperemo della star del mitico Contra sviluppato da Konami.

**Prima apparizione:** Contra (1987)

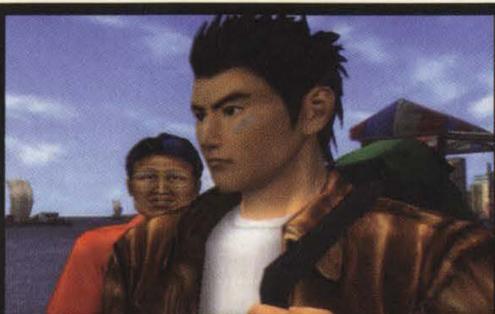
**Segni particolari:** Letale

**Arma preferita:** Mitragliatrice

**Azione più probabile:** Trasformarsi in robot per l'edizione occidentale del gioco

**Azione meno probabile:** Ottenere una parte da protagonista nella versione teatrale di Piccole Donne!

**Curiosità:** Nella versione americana per NES gli è stato dato il nome di Mad Dog... Molto più figo, vero?



» Dato che Shenmue 3 non ha mai preso il volo, Ryo è stato costretto a iscriversi all'ufficio di collocamento videoludico in cerca di nuovi impieghi...

UNA POPOLARE TRASMISSIONE TELEVISIVA SUI VIDEOGIOCHI PRESENTA UNA PETIZIONE PER PROMUOVERE IL RITORNO DI SHENMUE!

## SHEN NEWS

Sebbene sia storicamente appurato che la carica di gamers più maniacali del mondo appartenga ai mitici Nintendo-Fan, potete star certi che a non molta distanza si trovino i fanatici sostenitori del leggendario Shenmue.

Nonostante l'opera magna di Yu Suzuki sia rimasta incompleta e Sega abbia lasciato intendere in numerose occasioni che non sarebbe probabilmente mai più tornata sulla questione Ryo Hazuki, costoro non hanno di fatto mai smesso di sperare, commuovendosi anche al solo accenno relativo a una eventuale continuazione della storia incompiuta.

La notizia bomba è che adesso un "particolare" fan ha deciso di giocare pesante e spingere praticamente con la forza i produttori Sega ad ascoltare la voce del popolo. Il "girondino" in questione si chiama Robert Florence e non è di certo un invasato qualsiasi: noto infatti agli scozzesi come co-autore del programma TV VideoGaiden, costui ha dato il via a una micidiale petizione per il ritorno in scena del mitico FREE Game, a base di arti marziali, la quale si è ovviamente propagata su Internet e dintorni come un' epidemia di T-Virus....

Una volta rintracciato il genio in questione, gli abbiamo chiesto i motivi del suo plateale gesto ed egli ci ha subitaneamente illuminato: "Shenmue rappresenta senz'altro una produzione unica nel suo genere sia per contenuti che per ambizioni. Si può amare oppure odiare, ma nessuno può negarne il valore storico... Nel corso della pianificazione dello spettacolo stavamo cercando qualcosa che avrebbe potuto coinvolgere la comunità online. Volevamo vedere se fossimo stati in grado di stimolare un po' i gamers, convincendoli magari del fatto che solo loro hanno di fatto la forza di trasformare il sogno in realtà...". Anche se finora non c'è stata nessuna risposta ufficiale da parte di Sega, siamo fiduciosi che il mutismo dei signori di Osaka abbia ormai i minuti contati... A proposito, se morite dalla voglia di unire la vostra voce al coro non dovete far altro che visitare il sito di videoGaiden: [www.bbc.co.uk/scotland/tv/videogaiden/campaign/index.shtml](http://www.bbc.co.uk/scotland/tv/videogaiden/campaign/index.shtml).



» Per quanto tempo i dirigenti Sega riusciranno a ignorare le richieste dei fan?

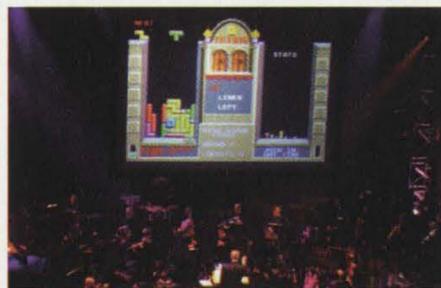
## VIDEO GAMES LIVE

IL FAMOSO CONCERTO VIDEOLUDICO MADE IN USA ENTUSIASMA ANCHE IL PUBBLICO EUROPEO...

Creato da Tommy Tallarico e Jack Wall e prodotto dalla loro compagnia, la Mystical Stone Entertainment, Video Games Live è un grande evento musicale dedicato alla celebrazione delle colonne sonore dei giochi più famosi della scena videoludica retro. Dopo il debutto assoluto avvenuto il 6 luglio 2005 e lo strepitoso successo riscosso in seguito attraverso le date di un tour che registrò incredibili incassi sia in Canada che negli States, lo show è giunto all'Hammersmith Apollo di Londra lo scorso 25 novembre, registrando un nuovo bagno di folla. Attraverso l'impiego di una corposa orchestra, di un coro di circa 40 elementi e della presenza di esecutori solisti e percussionisti elettronici, le musiche di numerosi classici da sala e di altrettanti hit per sistemi home sono pertanto tornate alla ribalta con il supporto di filmati esclusivi, luci sincronizzate e surround cinematografico scatenando l'entusiasmo di migliaia di spettatori...



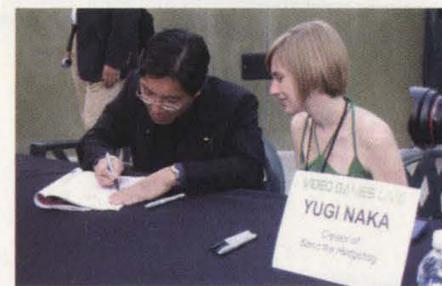
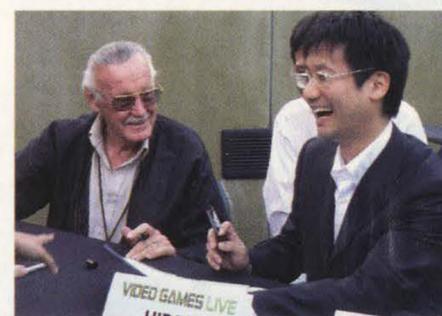
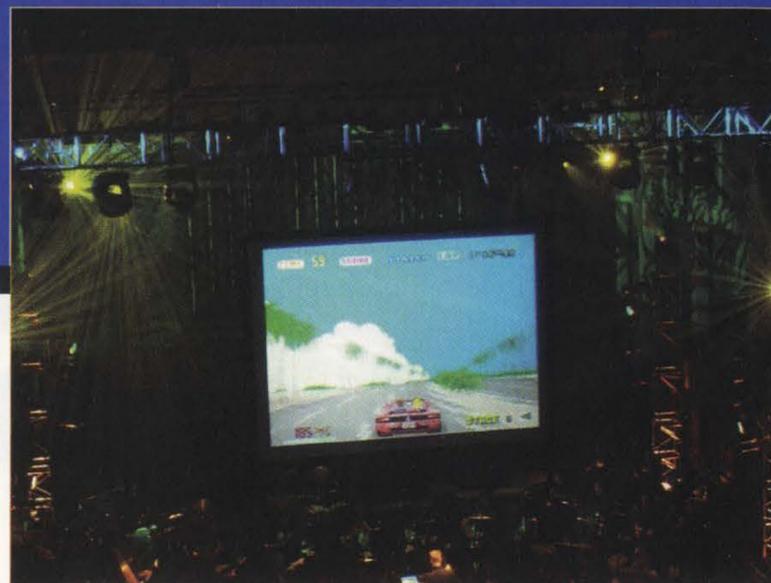
» Il primo Space Invaders: ora un pezzo di musica classica del Video Games Live.



» Ci sono davvero troppi giochi e foto di cui rendere conto in queste pagine. La portata dell'evento è davvero epica.

La manifestazione si è inoltre rivelata terreno fertile per tutta una serie di interessanti iniziative a tema, tra le quali hanno trovato spazio sorteggi di clamorosi premi, anteprime giocabili di videogame in procinto di giungere sul mercato e incontri con i più grandi progettisti e compositori videoludici di tutta la Gran Bretagna...

Per sottolineare ulteriormente lo spirito che ha permeato l'intero evento, è interessante notare quanto la straordinaria verve mostrata dagli organizzatori e dagli stessi fan abbia contribuito a impreziosirlo: nel corso della giornata che ha preceduto il concerto si è di fatti potuto assistere ad affascinanti gare di Cos-Play, e divertenti tornei retro-ludici... Il positivo debutto europeo dello show lascia ovviamente presagire un futuro roseo per quest'ultimo anche alla volta del vecchio continente e chissà che, prima o poi, esso non possa magari essere organizzato anche qui in Italia... Per prepararvi al meglio a questa eventualità



» Yuji Naka, Stan Lee, Hideo Kojima, Nolan Bushnell, Toby Gard e innumerevoli altre sono state solo alcune delle celebrità presenti agli show statunitensi...

vi consigliamo di dare un sguardo al seguente link [www.videogameslive.com](http://www.videogameslive.com), in cui potrete trovare numerose informazioni, video e foto relative ai concerti passati.

LA SCALETTA ATTUALE CONTIENE MUSICA TRATTA DAI GIOCHI E DALLE SERIE SEGUENTI:

MARIO BROS.  
LEGEND OF ZELDA  
METAL GEAR

CASTLEVANIA  
SONIC THE HEDGEHOG  
FINAL FANTASY

MEDLEY DI GIOCHI CLASSICI DA SALA

PONG  
DONKEY KONG  
DRAGON'S LAIR  
TETRIS  
FROGGER

GAUNTLET  
SPACE INVADERS  
OUTRUN  
GHOSTS 'N GOBLINS

**GATTIVI**

### LECHUCK

Senza un criminale cattivo non ci sarebbero eroi buoni. Cosa sarebbero le Tartarughe Ninja senza Shredder? Immondizia, ecco cosa. Questo mese: LeChuck

**Prima apparizione:**  
The Secret of Monkey Island

**Segni particolari:**  
La barba! Più gli occhi fiammeggianti.

**Arma preferita:**  
Bambola voodoo, poteri magici.

**Azione più probabile:**  
Dare la caccia a Guybrush fino in capo al mondo.

**Azione meno probabile:**  
Sviluppare una dipendenza da gassosa.

**Curiosità:**  
LeChuck in realtà è il fratello di Guybrush Threepwood e sono entrambi ragazzini intrappolati in un parco giochi... che cavolo...?



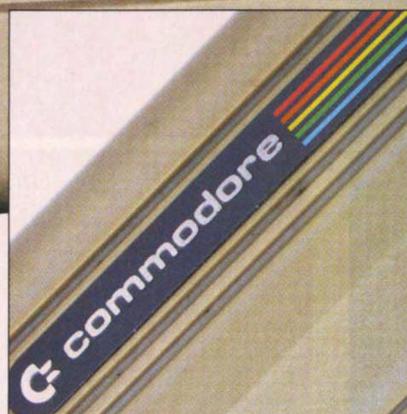
**Anno di uscita:** 1982

**Prezzo originale:** 595 dollari nell'agosto 1982 (USA), circa 800.000 lire nel dicembre 1982 (Italia).

**Prezzo attuale:** Variabile; un C64 funzionante si può trovare a 20-30 euro, ma se ci sono anche scatola e manuale il costo sale sensibilmente.

**Riviste associate:** In Italia Zzap. In Inghilterra ZZap 64!, Commodore User, Commodore Format, Your Commodore.

**Perchè era grande...** Il C64 fu una macchina multifunzionale. Ad assicurarle successo in Europa e negli Stati Uniti fu il suo immenso catalogo di giochi e utility, col quale nessun altro sistema del periodo riuscì a competere. Nonostante la Commodore insistesse nel promuoverlo come uno strumento di lavoro, a cavallo degli anni ottanta divenne la piattaforma per il divertimento di giovani e meno giovani. Anche se la prima versione assomigliava a una cassetta del pane.



# commodore 64

PRESO ATTO DEL BUON ANDAMENTO DEL VIC 20, LA COMMODORE DOVEVA DECIDERE COSA FARE CON I SUOI NUOVI CHIP. ALLA FINE CREÒ QUELLO CHE SAREBBE DIVENTATO L'HOME COMPUTER PIÙ AMATO DI TUTTI I TEMPI

**F**ra i piani della Commodore non figurava un successore immediato del VIC 20. Il lancio era andato meglio del previsto e la macchina vendeva bene. Gli ingegneri della compagnia avevano comunque sviluppato un nuovo chip video, il VIC-II, potenzialmente superiore a quello impiegato nel VIC 20, che riprendeva (o ricopiava, che dir si voglia) le caratteristiche di altri computer e console di quel periodo. Un'ulteriore novità a disposizione era il chip sonoro SID, un sintetizzatore a tre canali che negli anni seguenti avrebbe spazzato via qualunque avversario nel proprio campo. Questi chip furono in un primo tempo destinati al settore arcade o alla realizzazione di videogiochi, ma nel novembre 1981 Jack Tramiel, il boss della Commodore, decise di utilizzarli per creare un nuovo home computer a 8-bit. Nelle intenzioni di Tramiel, la macchina avrebbe dovuto esordire al CES di Las Vegas del gennaio 1982, ovvero tre mesi più tardi! Il progetto venne dunque definito nel giro di due giorni e a fine anno se ne ricavarono i primi prototipi, muniti di una versione lievemente modificata del basic per il VIC 20 (opera della Microsoft). Le caratteristiche tecniche del C64 erano più che notevoli, ma gli osservatori non riuscivano a spiegarsi come avrebbe potuto la Commodore vendere il sistema, come promesso, al prezzo di "soli" 595 dollari. Le loro mascelle sarebbero cadute sul pavimento se solo avessero saputo del costo di manifattura, che inizialmente era di appena 135 dollari.

A contribuire massicciamente alla nascita del C64 fu l'acquisizione, avvenuta da parte della Commodore qualche anno prima, della tecnologia MOS, con la quale era possibile fabbricare chip più rapidamente ed economicamente che in altre compagnie. Per contenere ancora di più le spese, il computer avrebbe inoltre sfruttato lo chassis e la tastiera del VIC 20: di fatto, a parte il colore e l'allargamento dello slot per le cartucce (indispensabile a ospitare un modulatore interno),

## Il freddo Giappone

Pochi sanno che, molti mesi prima del lancio europeo, la Commodore aveva già esportato il VIC 20 sul mercato giapponese (col nome di VIC-1001), nel tentativo di ritagliarsi una fetta di mercato all'interno di questo territorio. La compagnia ci provò una seconda volta con il C64, presentandolo come una macchina entry-level a un prezzo sensibilmente più basso di quello americano. Il 64 nipponico, chiamato MAX, possedeva un hardware abbastanza simile a quello del parente europeo, ma per tagliare i costi era stato privato delle porte monitor e seriale, dell'OS interno e persino di quasi tutta la RAM. Il MAX era di fatto una console (poteva accettare, del resto, unicamente giochi su cartuccia), con l'uso della tastiera ridotto a qualche limitato modulo di programmazione. Come prevedibile, incontrò scarso successo, e come pezzo da collezione ha oggi un certo valore. Gran parte dei titoli furono sviluppati dalla HAL Labs, oggi associata alla Nintendo. La Commodore aggiunse anche una modalità MAX al C64 che faceva girare meglio le cartucce sull'home computer.



GLI OSSERVATORI NON RIUSCIVANO A SPIEGARSI COME AVREBBE POTUTO LA COMMODORE VENDERE IL SUO COMPUTER A UN PREZZO INFERIORE AI 600 DOLLARI...



## Un passo avanti

Tecnicamente scavalcato dall'Amiga, il C64 andava ancora forte all'inizio degli anni '90, tanto che la Commodore, intenzionata a capitalizzare la popolarità della macchina, commissionò un progetto interno dal quale avrebbe dovuto prendere corpo una versione aggiornata dell'8-bit. Il risultato fu il C65, un sistema dalle notevoli potenzialità grazie al nuovo chip VIC-III, alla grafica VGA, alla RAM più estesa e ai due chip SID per il sonoro, compatibile sulla carta con i tre quarti circa dei giochi per C64. Le tante lettere scritte alle riviste dell'epoca testimoniavano il clima d'attesa creatosi intorno a questo progetto, che tuttavia venne cancellato verso la metà del 1991. Pare che l'ordine sia venuto dallo stesso presidente della Commodore Irving Gould, convinto che il C64 sarebbe durato ancora vari anni. Quando nel 1994 la società fu posta in liquidazione, molti dei C65 presenti negli studi di Toronto furono offerti al pubblico e rapidamente accaparrati da fan e collezionisti, anche se la maggior parte conteneva un hardware incompleto o provvisorio. Il C65 resta oggi un'interessante curiosità, mai tristemente tradotta in qualcosa di più.

le due macchine risultavano all'esterno identiche. Il C64 fu lanciato sul mercato nell'agosto del 1982, riscuotendo l'immediato favore del pubblico. Alcuni problemi di funzionamento vennero risolti prima di questa data mentre per altri, come il noto effetto "sparkle" -responsabile della comparsa di piccole luci sullo schermo-, si dovette attendere la revisione B della scheda madre. Le macchine soggette a revisione A, cioè le prime uscite, sono oggi difficili da trovare (meno dello 0,2 per cento dei 25 milioni di unità prodotte) e questo le rende autentiche rarità da collezione.

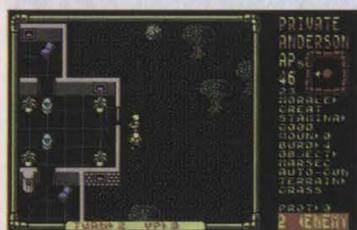
## ...MA LE LORO MASCELLE SAREBBERO CADUTE SUL PAVIMENTO ALLA NOTIZIA CHE IL COSTO DI MANIFATTURA ERA DI SOLI 135 DOLLARI

Sin dall'inizio, la Commodore e Tramiel fecero capire a chiare lettere che la macchina puntava a sbaragliare la concorrenza, soprattutto quella dell'Atari. Il prezzo del C64 fu abbassato a 395 dollari prima del Natale del 1982: nel 1985 sarebbe sceso sotto i 200, grazie al taglio di due terzi dei costi della manifattura. In quell'anno il C64 era l'home computer d'elezione negli Stati Uniti, mentre in Europa la situazione restava più incerta. Qui il prezzo della macchina continuava a essere superiore ai 200 dollari e non meno indifferente era quello delle periferiche, tanto che a un certo punto costava più farsi il disk drive che il computer! Il C64 si affermò largamente nei paesi scandinavi, in Germania, in Olanda e in Italia, ma non riuscì a diventare il numero uno in Francia e Spagna (dove subiva la concorrenza dell'Amstrad CPC 464), e neppure in Inghilterra, paese nel quale l'umile Spectrum continuava a tenergli testa. A favorire l'home computer di Clive Sinclair erano certamente il prezzo più basso (di circa la metà), la "fedeltà" degli utenti al sistema, e in misura

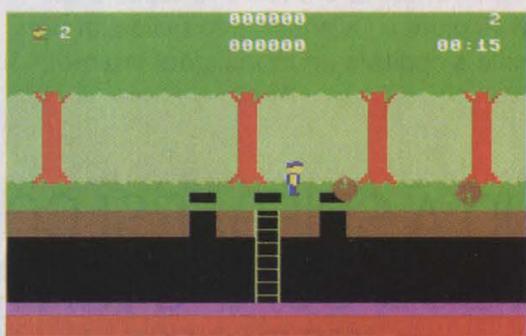
minore il fatto che lo Spectrum si prestasse meglio a prodotti come le avventure isometriche e i titoli con grafica vettoriale. Per il resto, fra i due sistemi non c'era paragone, e qualsiasi conversione da Spectrum per C64 risultava di qualità più elevata rispetto a quelle che seguivano il percorso contrario. La situazione del software sembrava avere il suo centro di gravità fuori dell'Europa. Diverse compagnie, come la US Gold o la Ariolasoft, licenziavano o importavano quasi esclusivamente i giochi delle loro consorelle americane, quando non erano addirittura gli stessi utenti a farseli spedire da oltre Oceano (In Italia, dove si giocava perlopiù con titoli piratati o ricopiati, il processo era quasi sconosciuto). Nei primi due anni di vita del C64 le migliori produzioni giunsero da società quali Epyx, Access, Synapse, Broderbund e Infocom, che sfruttarono competentemente la macchina. Prodotti come Impossibile Mission, Beach-Head, Choplifter o Lode Runner erano belli da guardare prima che da giocare. In quegli stessi anni la EA -quasi impossibile crederci-, invece della solita licenza sportiva annuale, pubblicava concetti innovativi come M.U.L.E., Racing Destruction Set e SkyFox.

A un certo punto, i programmatori europei si diedero una mossa ed entrarono in competizione con il mondo dei giochi importati. Il primo, o uno dei primi, fu Jeff Minter, al quale era stato presto offerto un C64 nell'ambito della sua collaborazione con l'americana HES. Oltre a sviluppare diversi tool che incrementavano le capacità del computer, Minter ideò una serie di giochi colorati, personali e quasi psichedelici (Ancipital, Revenge of the Camel Mutants e Iridis Alpha). Seguirono altri nomi mitici come Tony Crowther (autore di Loco e Blogger), Geoff Crammond (Revs, The Sentinel), Archer McLean (Dropzone, IK), Jon Hare e Chris Yates (Parallax, Wizball), Stavros Fasoulas (Delta), Andrew Braybrook (Paradroid, Uridium) e Paul Woakes (Encounter, Mercenary).

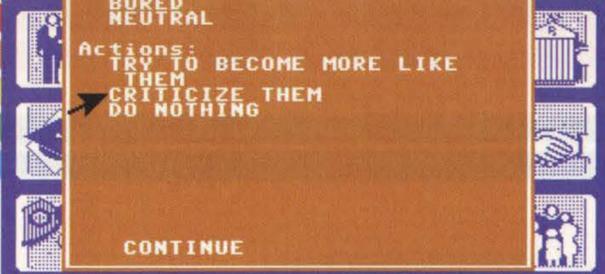
Le differenze oggi riscontrabili fra i giochi prodotti in occidente e quelli concepiti in Giappone erano già presenti all'epoca del C64. Influenze diverse, culture diverse, modi di pensare diversi. Esiste tuttavia anche un'altra ragione per cui dagli Stati Uniti giunsero la grande maggioranza dei GdR, degli strategici e delle avventure per C64: il disk drive. Dalla metà del 1984 produttori e utenti americani avevano infatti abbandonato il registratore C1531, che in Europa continuava invece a costituire un economico, anche se modesto, metodo per archiviare dati. Alcuni titoli finivano addirittura per essere modificati a seconda delle aree geografiche: il gioco europeo di Electric Dreams usava come supporto la cassetta ed era un'avventura in prima persona, mentre quello americano (a cura della Activision), basato sul floppy disk, fu articolato in un multiloop in grado di ripercorrere l'intera storia del film. Con tutto ciò, fu la versione europea e non quella USA a ricreare più fedelmente il senso di angoscia del film.



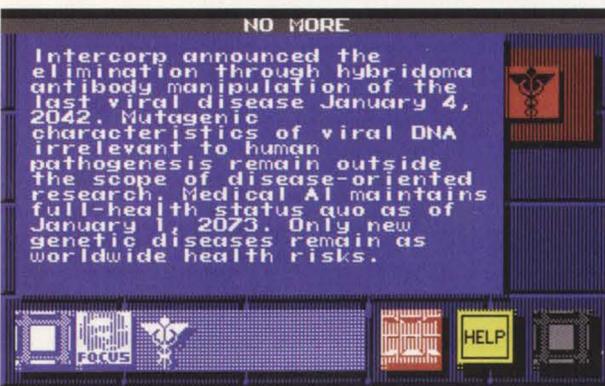
« Gli utenti del C64 scoprirono finalmente il genio di Julian Gollop con questo eccezionale gioco di strategia a turni mai uscito per altri formati, tranne lo Spectrum.



« Ve li ricordate? Questi tre giochi costituiscono la prova che anche i cloni possono essere buoni quanto l'originale. Si tratta di Cuthbert in the Jungle, Katakis e The Great Giana Sisters.

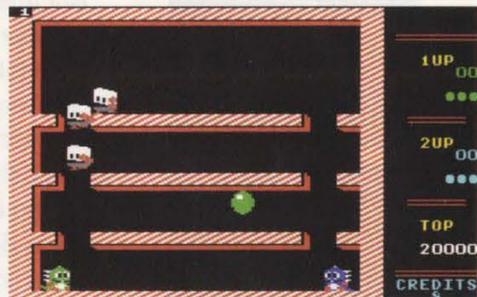
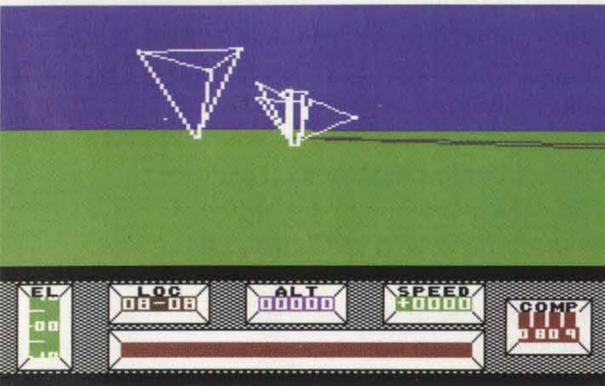
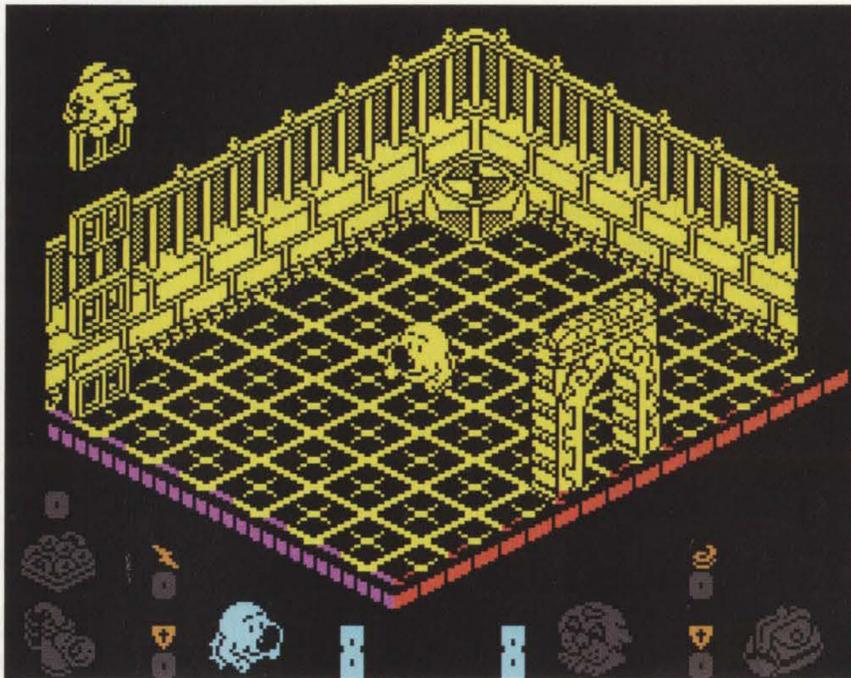


» Le conversioni arcade erano più che discrete in rapporto alla potenza dell'hardware: qui vediamo Buggy Boy, Bionic Commando e Bubble Bobble.



» L'elasticità del disk drive consentì l'uscita di alcuni titoli originali e sofisticati: fra questi, Alter Ego (in alto a sinistra), LCP (sopra) e Portal (in basso a sinistra).

» Sul C64 si vedevano ottime conversioni dei migliori giochi Spectrum, come Head over Heels.



» Bisognerebbe rintracciare Paul Woakes e chiedergli come fece a ficcare tutta questa roba in 64K di RAM. Chi dice che il C64 non potesse produrre grafica vettoriale?

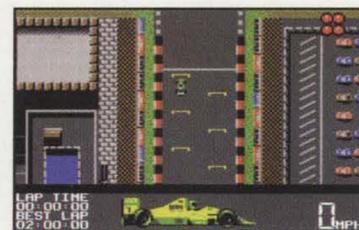
## PARE CHE GLI UTILIZZATORI DI DISK DRIVE NON ABBIANO MAI SUPERATO IL DIECI PER CENTO DELL'UTENZA C64

Il formato cassetta regnò dunque sovrano nei primi anni di vita del C64, anche se i progressi tecnici e l'uscita di giochi vasti e complessi costringevano a sempre più lunghe attese i possessori del sistema. Il registratore non era adatto al multiloading, anche se l'introduzione di alcuni acceleratori (altro campo che si avvale dell'ingegno di Jeff Minter) ne rese l'impiego più sopportabile. Pare che gli utilizzatori del disk drive non abbiano mai superato il dieci per cento dell'utenza C64, cosa principalmente dovuta alla già ricordata politica di marketing della Commodore, ma anche al fatto che, quando il 1541 iniziò a diffondersi, molti possessori avessero iniziato ad accantonare la macchina, dopo la grande ondata del 1984-85. Il registratore condizionava sensibilmente la produzione, imponendo spesso ai programmatori di limitarsi ai giochi single-load; chi però aveva accesso a entrambi i formati poteva davvero affrontare tutti i generi e i soggetti di gioco, e fu proprio questa varietà di esperienze il vero punto di forza dell'home computer. Se giocare a Turbo Outrun su cassetta era esasperante (benché il primo modello del 1541 non potesse del canto suo definirsi un esempio di funzionalità), qualche volta le cose erano invece fatte nel dovuto modo: in Dragon's Lair e Hawkeye il livello successivo veniva caricato durante le sequenze: in alternativa, era possibile divertirsi con qualche minigioco come Space Invaders o Painter. Furono ideati anche i "motivi di caricamento" per distrarre i giocatori pazientemente obbligati ad attendere la successiva sezione di gioco.

Oltre ai dischi e alle cassette, il C64 poteva anche usare delle cartucce, ma questo formato, abbastanza diffuso all'inizio, venne messo progressivamente da parte. I giochi su cartuccia risultarono in tutto circa 300, una modesta percentuale dell'immenso catalogo per questo home computer. Alcuni titoli uscirono comunque solo su cartuccia, in genere negli Stati Uniti: la US Gold operò una relativa compensazione pubblicando in Europa alcuni titoli Sega, e altrettanto fece la Atari soft.

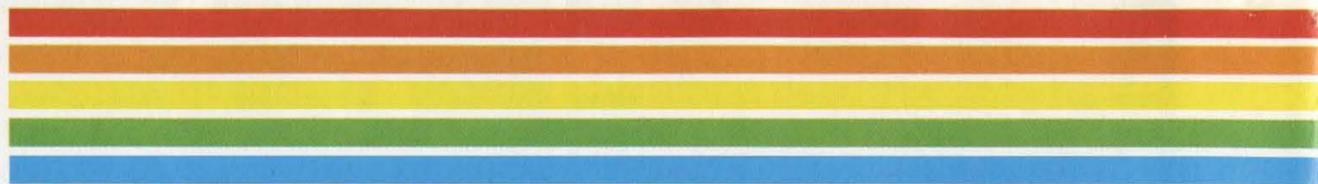
Fra il mare di titoli prodotti per la macchina si ebbero molti prodotti insignificanti, ma è difficile non ricordare un International Soccer o magari Wizard of Wor, una delle migliori conversioni del C64. Altri nomi di prima grandezza furono Gyruss della Parker Bros, Diamond Mine della Roklan, Moondust della Creative, Maze Master della HES e Jumpman Junior della Epyx. In Australia si potevano invece trovare

versioni su cartuccia di classici fra cui Leaderboard e Ghostbusters, che la Home Entertainment Suppliers fece uscire su licenza nei tardi anni ottanta. Le cartucce non accoglievano esclusivamente giochi. Chiunque possedesse un disk drive disponeva di norma di una cartuccia utility come l'Action Replay della Datel, la Final Cartridge, la Expert o la Super Snapshot. Con questi prodotti si potevano ricopiare rapidamente interi dischi, inserire poke, e gestire in modo più efficiente il 1541.



» Slicks fu l'antenato di Micro Machines nonché uno dei migliori racer con vista dall'alto per C64.





## IL SID ERA UNICO. NON CI FU NIENTE DI SIMILE PRIMA, NÉ CI SAREBBE STATO DOPO

Fedele compagna dell'utente C64 fu poi la rivista cartacea. Nel marzo del 1985 uscì Zzap!64, edita dall'inglese Newsfield, che per vari anni avrebbe costituito un punto di riferimento dei "commodoriani" europei, animata dalle penne di Gary Penn e Julian Rignall (la versione italiana, lanciata nel maggio 1986 con le firme di Stefano Gallarini e Bonaventura Di Bello, si chiamò semplicemente Zzap, anche perché trattava altri sistemi oltre al C64). Sempre in Inghilterra ci furono inoltre Commodore User e Computer and Videogames, ai quali dal 1990 si aggiunse Commodore Format.

Accadeva sovente che alcuni titoli del C64 di qualità non eccezionale come Comic Bakery, Miami Vice, Rambo e Knucklebusters riuscissero a godere di una certa fortuna. La ragione? Presto detto, la musica. Grazie al SID, il sonoro riuscì a influenzare come mai in precedenza la produzione di videogiochi, tanto che dalle colonne sonore del 64 sono derivati nel corso degli anni remix, album commerciali, jingle e persino concerti dal vivo! Il SID costituì davvero un esempio unico in tutta la storia dei videogiochi, formando una vera e propria categoria di musicisti professionisti spesso chiamati a fornire il loro contributo sui titoli più disparati. Fra i più importanti ricordiamo Rob Hubbard, Martin Galway, Ben Daglish e Anthony Less - autori della grandiosa colonna sonora di Last Ninja-, e ancora Matt Gray e Steve Rowland, celebri per i loro ritmi tambureggianti.

I suoni campionati, nella forma di voci o strumenti, divennero

anch'essi popolari quando Galway e Chris Hulbeck iniziarono a farne uso nelle loro composizioni, nel 1987. Se utilizzata organicamente, la musica poteva davvero aggiungere molto al prodotto finale, come accadde per Turbo Outrun e Savage (curati dai Maniacs of Noise) e per Combat School (Galway). Purtroppo, qualche tempo dopo, la Commodore "riparò" il bug che nel chip SID 6581 favoriva l'uso del sonoro campionato, privando questo di gran parte della propria efficacia. Oggi esiste un modo per riportare le cose come erano all'inizio.

Il C64 incontrò un successo davvero globale: chi aveva questa macchina difficilmente passava a un sistema concorrente, a parte coloro che si convertirono ai 16-bit o alle console. Il computer finì anche per fagocitare i nuovi modelli della Commodore, quali il C16 e il Plus 4 (quest'ultimo abbastanza interessante), che si attestarono su un mercato di nicchia rapidamente scomparso non appena scese il prezzo del C64.

Non maggiore fortuna ebbero alcune "evoluzioni" di questa macchina, come il Commodore 128 e l'SX 64. Il 128 poteva vantare il doppio della memoria e della velocità di calcolo del C64, ma le compagnie lo ignorarono preferendo continuare a produrre titoli per il già affermato C64. L'SX, una versione portatile del sistema con schermo e disk drive incorporati, era gravato oltre che dal suo peso (circa 7 kg.) dall'alto prezzo di vendita di quasi 1000 dollari negli Stati Uniti, che gli preclusero in partenza una larga diffusione.

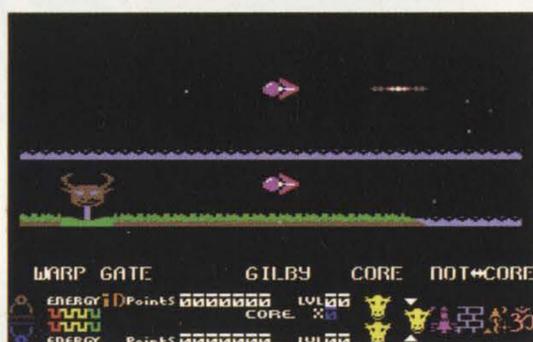
La Commodore giocò allora una nuova e più infelice carta, quella di entrare in competizione con la Sega e la Nintendo sul mercato del console. Si trattò dello stesso errore commesso dalla Amstrad con il GX4000. L'idea di attirare gli utenti di console non era in astratto sbagliata, lo fu invece - e senza appello - nel concreto: il C64GS (Games System) non era in pratica che un Commodore 64 senza tastiera, avente all'incirca lo stesso prezzo del computer e penalizzato da un joystick che disastroso era dire poco. La mancanza della tastiera rendeva di fatto precario l'impiego di molte delle cartucce più vecchie. Il suo unico merito fu quello di ridestare l'interesse per questo formato, sul quale alcune compagnie - soprattutto la Ocean - ricominciarono a produrre giochi. Il loro prezzo non era purtroppo abbordabile, come testimoniano le 69.000 lire necessarie per portarsi a casa The Last Ninja III. Si registrò anche una certa confusione in quanto molti utenti erano persuasi che le nuove cartucce non avrebbero potuto essere usate sui normali C64, al punto che sulle confezioni vennero collocati in bella evidenza



» Sopra: i fan dei GdR avevano a disposizione i giochi di Interplay, SSI, Origin ed Electronics Arts. La loro eredità viene oggi proseguita da Newcomer, monumentale avventura epica su 14 dischi.



» Negli anni Novanta sul C64 lavoravano ancora grandi talenti e fra questi i fratelli Rowlands, autori di Creatures.

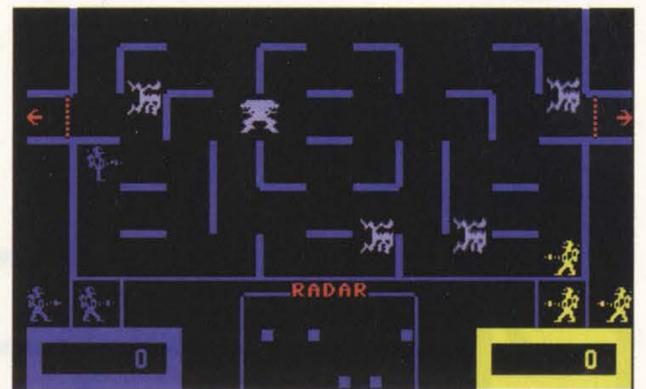
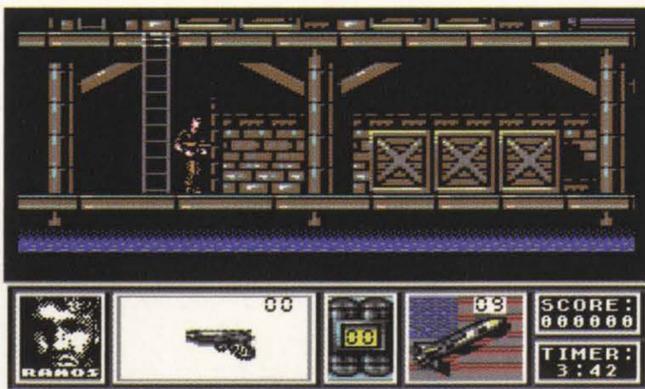


» La Sensible Software costruì la propria reputazione realizzando sul C64 giochi come Parallax e Wizball.

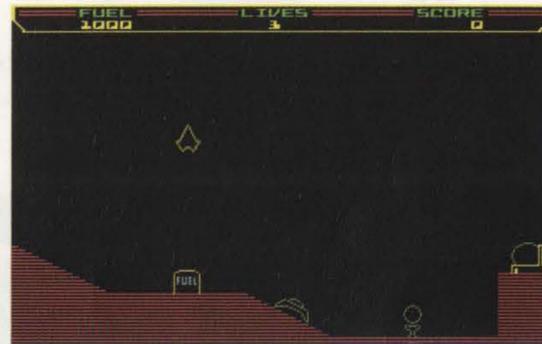
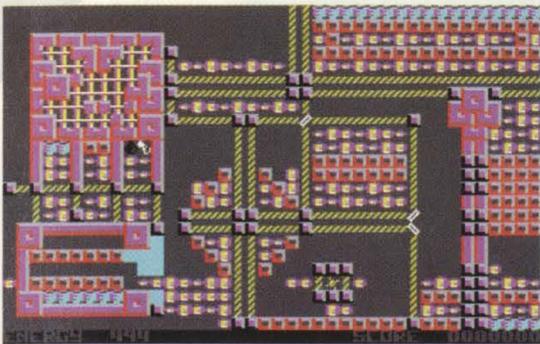
» Jeff Minter si spostò sul C64 dal VIC-20, anche se per programmare usava un C128 e un ST. I suoi giochi avevano un fascino unico.



» Il concetto di Parallax fu brillante quanto irripetibile. Occorreva distruggere o sottomettere i droidi presenti a bordo di otto navi spaziali.



» Chiunque abbia posseduto un C64 avrà giocato almeno una volta a International Soccer, ma la conversione di Wizard of Wor non era da meno.



» Anche fra i giochi budget si trovavano autentiche perle come Spore, Warhawk e Thrust, quest'ultimo il gioco dal migliore rapporto qualità-prezzo di tutti i tempi.

degli adesivi con la scritta "gioco compatibile con il C64". Alla fine, dei circa 100.000 64GS complessivamente prodotti ne furono venduti circa un terzo, mentre il resto venne distrutto per riutilizzare i componenti nella produzione del computer.

Nel 1987 il Commodore 64 fu oggetto di un restyling: lo chassis divenne più snello - avvicinandosi al design dell'Amiga - e la macchina prese il nome di C64C. L'aggiornamento si estese al disk drive che, oltre a ricevere anch'esso una nuova carrozzeria più compatta e squadrata, fu dotato di una manettina sul davanti per meglio assicurare il floppy. Il SID, come detto, fu rivisto, anche se i primi C64C montavano ancora la vecchia versione del chip. Le vendite continuarono a mantenersi su ottimi livelli, per nulla compromesse dall'arrivo di hardware più potenti e dal ritorno sul mercato delle console. Anche la cancellazione del progetto C65 si dovette per un preciso motivo (vedi il box).

All'inizio degli anni Novanta l'Amiga cominciò a sottrarre una rilevante quota di utenti al Commodore 64, che per un certo periodo riuscì tuttavia a convivere a fianco del poderoso 16-bit. Una nuova leva di programmatori manteneva in vita la macchina scoprendo nuovi modi per sfruttarne le capacità. Se si pensa che in questi anni uscirono capolavori come Turrigan II, Turbocharge, Mayhem in Monsterland, Battle Command ed Elvira II, chissà dove si sarebbe potuti arrivare in futuro. Di certo c'è che l'innovazione e la sperimentazione eseguite con l'hardware trasformavano in realtà cose che ai primi designer dovevano essere sembrate semplicemente inconcepibili.

La produzione del C64 ebbe termine nel 1993. La macchina era rimasta sul mercato per undici anni sopravvivendo al fallimento della stessa compagnia, avvenuto l'anno seguente (il software commerciale continuò a essere disponibile fino al 1995) e alla fine del mondo degli home computer, dopo l'insuccesso degli ultimi modelli come l'Amiga 1200 e l'Atari Falcon. Da allora la macchina continuò a essere supportata più che altro da fan e programmatori artigianali, i quali però si erano messi all'opera sin dai lancia del sistema, aiutati in seguito da splendidi programmi come il Graphic Adventure Creator e il SEUCK. La distribuzione di questi giochi era spesso affidata al passaparola e ad annunci sui giornali. Negli ultimi dieci anni, grazie anche alla pionieristica attività di Russ Michaels (Electric Boys Software) e di Jon Wells, si è riformato un piccolo ma solido mercato software del C64. Ai prodotti di vere e proprie

## L'INNOVAZIONE E LA SPERIMENTAZIONE ESEGUITE CON L'HARDWARE TRASFORMAVANO IN REALTÀ COSE APPARENTEMENTE INCONCEPIBILI

compagnie come la Protovision e la Cronosoft si affiancano le creazioni di pubblico dominio da parte dei tanti entusiasti della piattaforma.

Chi oggi vuole giocare con un C64 dovrebbe munirsi sempre di un disk drive. Gruppi come Gamebase64 e singoli appassionati come Peter Rittwage censiscono e conservano tutti i giochi usciti. Con gli opportuni collegamenti è possibile trasferire programmi dal PC su reali floppy e poterli rivedere direttamente sulla macchina originale. Gran parte dei nuovi giochi sono solo su disco, qualcuno su cartuccia. Come molte altre macchine a 8-bit, il nostro caro vecchio home computer è ancora attivo e in piena salute, malgrado stia per spegnere la sua venticinquesima candelina.

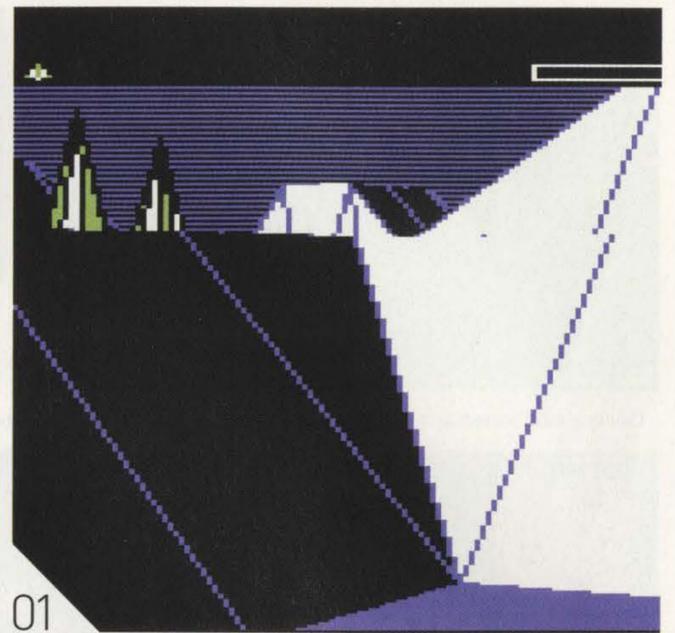
### Voglio il mio DTV

Ideato e disegnato da Jeri Ellsworth, il DTV (Direct-to-TV) nacque come un dispositivo software per emulare quanto più possibile il C64, trasformandosi quindi in una vera e propria piattaforma capace di gestire molti altri formati. Accortosi del suo potenziale, la Mammoth Toys ha siglato un accordo con la Ellsworth per produrne una versione "all-in-one" dalla forma di un joystick, simile ai sistemi realizzati da compagnie come la Jakk's Pacific. Immerso sul mercato nel Natale del 2004, ha venduto oltre 250.000 unità. Le ultime versioni PAL beneficiano di qualche miglioramento costruttivo e di una più raffinata selezione di giochi. Le origini C-One del DTV consentono anche di modificare il sistema sistemandovi nuovi giochi nonché altre porte joystick per i titoli a due giocatori. Il C64 vive ancora...anche se in un formato molto diverso da prima!

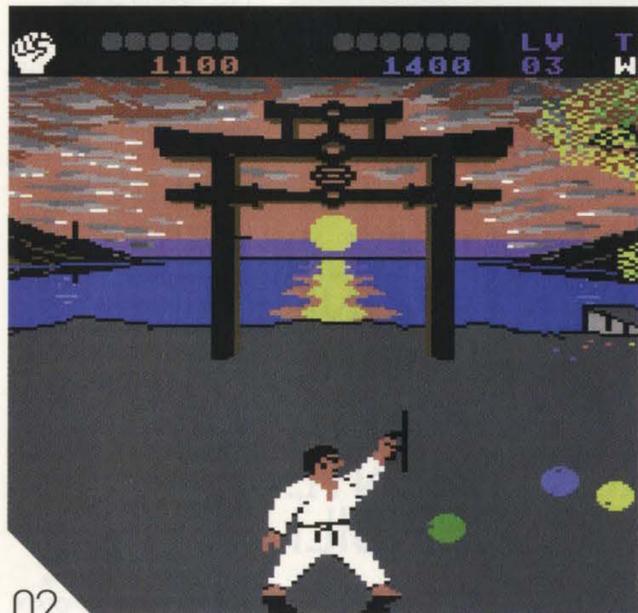


## I DIECI GIOCHI PERFETTI

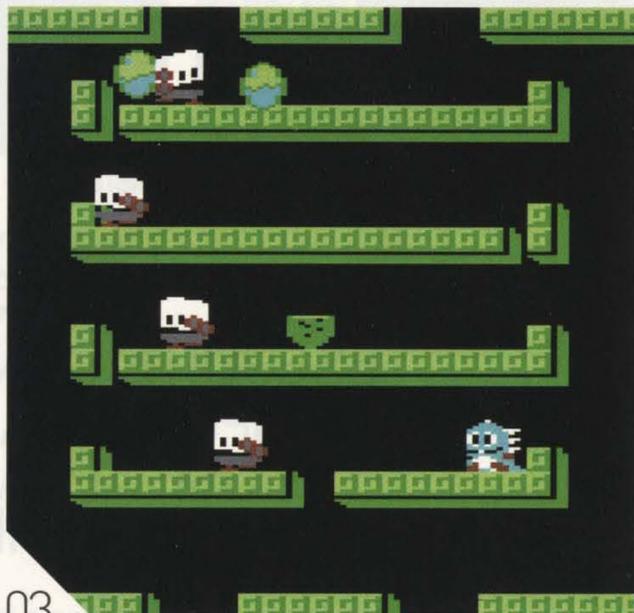
Il Commodore 64 ostenta una sbalorditiva raccolta di grandi giochi da cui non è stato facile ricavare una top ten. Ricordate che le nostre sono solo opinioni e che non è nostra intenzione svalutare altri splendidi classici di questa macchina.



01



02



03



04

### SENTINEL

- » USCITO NEL: 1986
- » PRODOTTO DA: FIREBIRD
- » CREATO DA: GEOFF CRAMMOND
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: STUNT CAR RACER

**01** Prima di buttarsi sui giochi di guida, Crammond esplorò generi del tutto differenti, e *Sentinel* costituisce un perfetto esempio di questa fase della sua carriera. Impostato su un sofisticato motore grafico che assicurava una grande sensazione di ampiezza e profondità, fu uno dei migliori strategici del C64 (comparve comunque prima su BBC Micro), capace di offrire ancora oggi una lunga ed esaltante sfida. Con l'emulazione, inoltre, vi lascerete alle spalle quei lunghi tempi di caricamento. Grande!

### IK+

- » USCITO NEL: 1987
- » PRODOTTO DA: SYSTEM 3
- » CREATO DA: ARCHER MACLEAN
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: MERCURY

**02** Fenomenale evoluzione dei beat'em up per C64, fu il primo gioco del genere a prevedere un menage-a-trois (metaforicamente parlando, visto che i tre in questione, per quanto si poteva vedere, non si volevano affatto bene). Rivoluzionò la meccanica di un *Way of the Exploding Fist* e di un *Karate Champ* nonostante la presenza di un unico, ancorché affascinante, scenario. I controlli fluidi lo rendevano immediatamente giocabile, ma per diventare maestri servivano lunghi allenamenti. E c'era infine la musica di Rob Hubbard.

### BUBBLE BOBBLE

- » USCITO NEL: 1987
- » PRODOTTO DA: FIREBIRD
- » CREATO DA: SOFTWARE CREATIONS
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: SLY SPY: SECRET AGENT

**03** Il gioco con i due piccoli dinosauri fu una delle più riuscite conversioni per l'8-bit della Commodore. Graficamente vivace e ben musicato, catturava perfettamente lo spirito del coin-op ed era il gioco ideale da mostrare a un possessore a di Spectrum o di Amstrad. Mancava di varie feature dell'originale e il salto mediante il joystick risultava un po' scomodo, ma se cercate una conversione da sala giochi estremamente competente, non dovrete guardare oltre. Giocateci (o rigiocateci) e non ve ne pentirete.

### MAYHEM IN MONSTER LAND

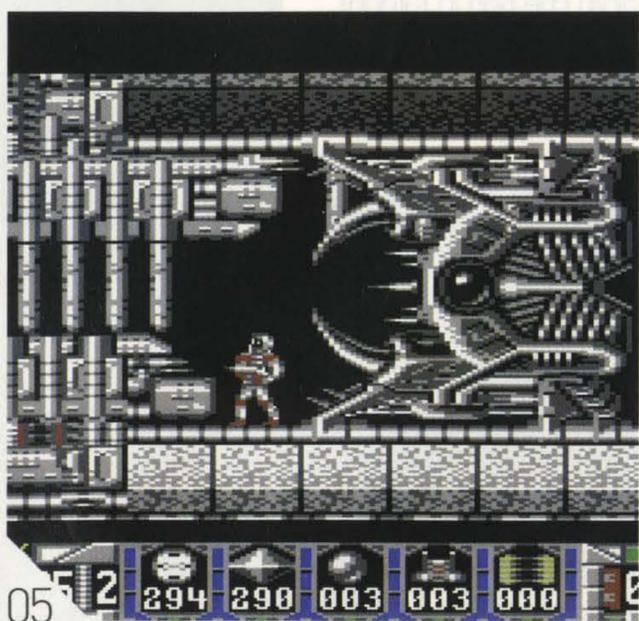
- » USCITO NEL: 1993
- » PRODOTTO DA: APEX COMPUTER PRODUCTIONS
- » CREATO DA: CREATURES 2
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE.: CREATURES

**04** Secondo molti si tratta dell'ultima grande uscita per C64, dal punto di vista del gameplay come della qualità tecnica. Sfruttava un "bug" nel chip grafico dal quale era stato fatto derivare uno scrolling a tutto schermo, ottenendo di conseguenza un gameplay più veloce e scorrevole. Nonostante fosse "solo" un titolo per C64, avrebbe potuto competere con i grandi platform su console dello stesso periodo, e resiste benissimo al passare degli anni. Essere un dinosauro e riportare il colore su tutto un territorio non è mai stato divertente.

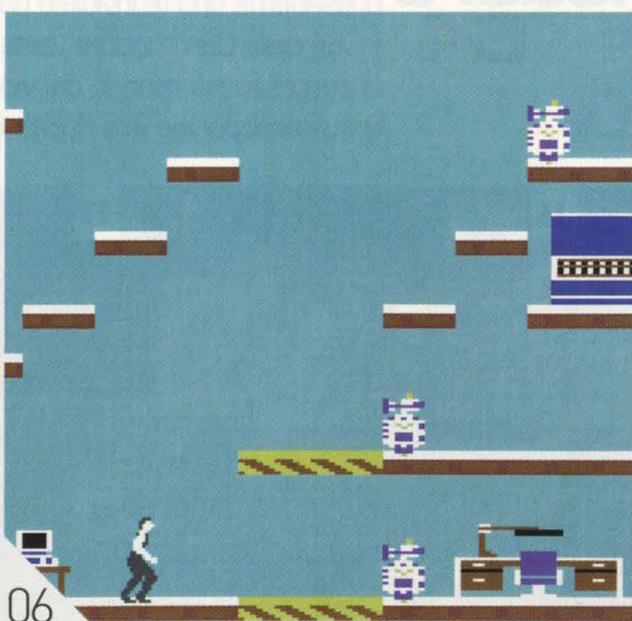
### TURRICAN

- » USCITO NEL: 1990
- » PRODOTTO DA: RAINBOW ARTS
- » CREATO DA: MANFRED TRENZ
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: THE GREAT GIANA SISTERS

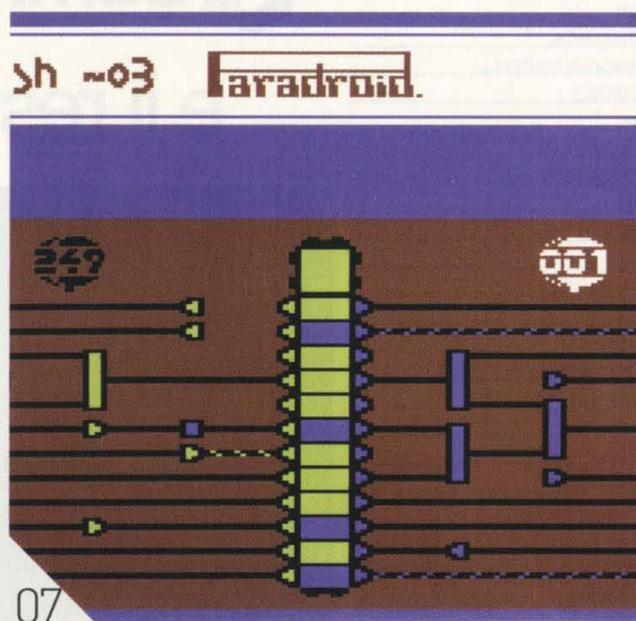
**05** Una legge non scritta dei videogiochi vuole che qualunque lista di giochi del C64 debba comprendere almeno un gioco di Manfred Trenz. Noi abbiamo scelto il *Turrican* originale, che sebbene inferiore al sequel, risultò quasi ineguagliabile quando uscì nel 1990. Pur "ispiratosi" all'oscuro coin-op *Psycho-Nics-Oscar*, Trenz diede prova di grande abilità nel programmare la macchina, aiutato anche nella parte musicale dal grande Chis Hulsbeck. Un gioco che merita il successo ottenuto.



05



06



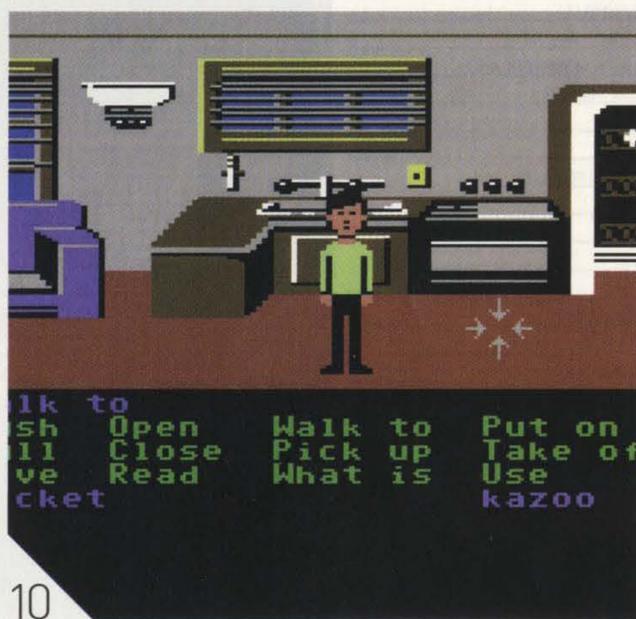
07



08



09



10

## IMPOSSIBLE MISSION

- » USCITO NEL: 1984
- » PRODOTTO DA: US GOLD
- » CREATO DA: DENNIS CASWELL
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: PHASER PATROL

**06** Il titolo di Caswell richiedeva di usare i polsi (soprattutto al momento di evitare le terribili sfere elettrificate) come il cervello (molti non riuscirono ad assemblare il pezzo da cui si sarebbe dovuta ricavare l'ultima password). Il suo concetto era semplice quanto impegnativo e si risolveva nel cercare le famose parole magiche senza farsi mettere fuori combattimento dai robot. Le conversioni per altri sistemi furono molte, ma il gioco per C64 resta ancora oggi il migliore.

## PARADROID

- » USCITO NEL: 1985
- » PRODOTTO DA: HEWSON
- » CREATO DA: ANDREW BRAYBROOK
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: URIDIUM

**07** Capolavoro di Andrew Braybrook nel quale dovevate prendere il controllo di un droide prototipo e ripulire otto astronavi di una schiera di robot finiti fuori controllo. Il vostro personaggio era scarsamente armato, ma poteva trasferirsi all'interno di qualsiasi altro droide del gioco (pure per breve tempo), il che rendeva il gameplay originale e imprevedibile. Con la sua sottile fusione di blastaggio e strategia, Paradroid merita certamente un posto in qualsiasi collezione di giochi per C64 che si rispetti.

## WIZBALL

- » USCITO NEL: 1987
- » PRODOTTO DA: OCEAN
- » CREATO DA: SENSIBLE SOFTWARE
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: PARALLAX

**08** Giocare con Wizball fu una sorta di rito di passaggio per molti utenti del C64, fieri di esibire questo gioco a chi continuava a usare uno Spectrum o un CPC 464. Per comprendere e controllare il continuo movimento della palla (o meglio, dello stregone trasformato in palla) occorre un po' di tempo, ma non appena avuti i primi power-up si riusciva a intuire l'identità e la profondità del gioco. Uno dei migliori titoli per C64 mai creati, forte di un fluidissimo scrolling e della colonna sonora di Martin Galway.

## PROJECT FIRESTART

- » USCITO NEL: 1989
- » PRODOTTO DA: DYNAMIX
- » CREATO DA: ELECTRONIC ARTS
- » DELLO STESSO SVILUPPATORE: RISE OF THE DRAGON

**09** Non sarà stato forse il pioniere del survival horror, ma resta ancora oggi un titolo curatissimo e molto divertente. L'obiettivo consisteva nell'abbordare una nave spaziale e scoprire come mai avesse cessato le comunicazioni. Quel cadavere di un membro dell'equipaggio -che prima di morire aveva scritto con il suo sangue la parola "ranger"- faceva presto capire che non sarebbe stato un compito facile. Nel corso dell'avventura si incontravano altri corpi, un sopravvissuto e infine i terrificanti nemici. Erano anche previsti diversi finali.

## ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

- » USCITO NEL: 1988
- » PRODOTTO DA: LUCASARTS
- » CREATO DA: IN-HOUSE
- » BY THE SAME DEVELOPER: MANIAC MANSION

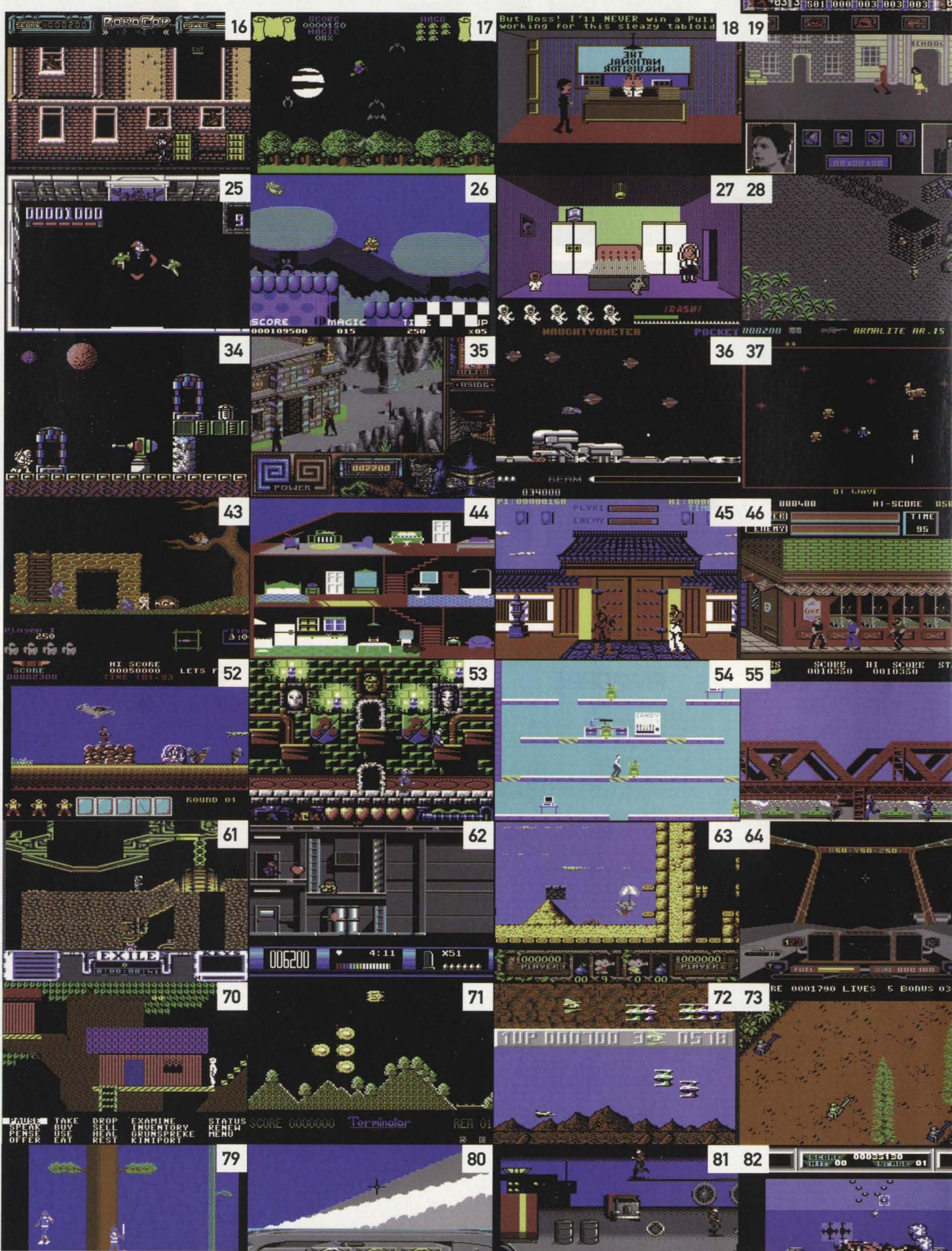
**10** Citare questo o Maniac Mansion, dei giochi della Lucasarts? Bel dilemma. Zak McKracken ci ha colpito per l'ambientazione "giornalistica" e per l'incredibile fantasia della storia che vede il protagonista viaggiare per il mondo incontrando alieni travestiti da Grocho Marx con cappelli da cowboy, un autobus che si dirige alla volta di Marte e alcuni arguti titoli di giornale. Un'avventura folle e ricercata che riscosse all'epoca un grandissimo successo di pubblico, oltre che il plauso delle riviste specializzate.



e il resto...

Amato da tutti coloro che furono abbastanza fortunati da possederne uno (e invidiato da coloro che non lo furono), il C64 della Commodore vanta una delle più grandi storie di successo nel mondo dei videogiochi, della quale è indice la sua eccezionale lista di classici. Quanti ne avete avuti?

- 01 ARCHON
- 02 HARD HAT MACK
- 03 JOHN MADDEN FOOTBALL
- 04 SKATE OR DIE!
- 05 WORMS?
- 06 KUNG-FU MASTER
- 07 RICK DANGEROUS
- 08 WIZBALL
- 09 YIE AR KUNG FU II
- 10 TURRICAN
- 11 STREET FIGHTER II
- 12 OUTRUN
- 13 A VIEW TO A KILL
- 14 DOUBLE DRAGON III
- 15 THE NEW ZEALAND STORY
- 16 ROBOCOP
- 17 CAULDRON
- 18 ZAK MCKRACKEN
- 19 BACK TO THE FUTURE
- 20 GHOSTBUSTERS
- 21 PARADROID
- 22 LAZY JONES
- 23 TRON
- 24 YIE AR KUNG FU
- 25 SMASH TV
- 26 MAYHEM IN MONSTERLAND
- 27 JACK THE NIPPER
- 28 ARNIE
- 29 G.I. JOE
- 30 FORBIDDEN FOREST
- 31 DIEHARD
- 32 DIZZY
- 33 ALIEN 3
- 34 EXOLON
- 35 LAST NINJA 3
- 36 R-TYPE
- 37 ROBOTRON 2084
- 38 GOLDEN AXE
- 39 LAZER SQUAD
- 40 RAINBOW ISLANDS
- 41 M.U.L.E.
- 42 1942
- 43 GHOULS 'N GHOSTS
- 44 LITTLE COMPUTER PEOPLE
- 45 STREET FIGHTER
- 46 VIGILANTE
- 47 WONDERBOY
- 48 ALICE IN WONDERLAND
- 49 CARGO
- 50 CHOPLIFTER
- 51 STRIDER
- 52 RYGAR
- 53 THE ADDAMS FAMILY
- 54 IMPOSSIBLE MISSION
- 55 RUSH 'N ATTACK
- 56 BATMAN
- 57 CHUCKIE EGG
- 58 METAL GEAR
- 59 CASTLEVANIA
- 60 - 720 DEGREES
- 61 EXILE
- 62 LETHAL WEAPON
- 63 C.J.'S ELEPHANT ANTICS
- 64 STARFOX
- 65 NINJA WARRIORS
- 66 XOR
- 67 GUN SMOKE
- 68 RAMPAGE
- 69 DAN DARE
- 70 BELOW THE ROOT
- 71 TERMINATOR
- 72 SANXION
- 73 RETURN OF THE JEDI
- 74 XENON
- 75 DEMONS OF OSIRIS
- 76 NINJA SPIRIT
- 77 PROJECT FIRESTART
- 78 THUNDERCATS
- 79 LEGEND OF KAGE
- 80 ACE OF ACES
- 81 DIEHARD 2
- 82 AFTERBURNER
- 83 GRYZOR
- 84 ZAXXON
- 85 WONDERBOY: MONSTER LAND
- 86 SUPER HANG-ON
- 87 RAMBO III





# COMBAT SCHOOL

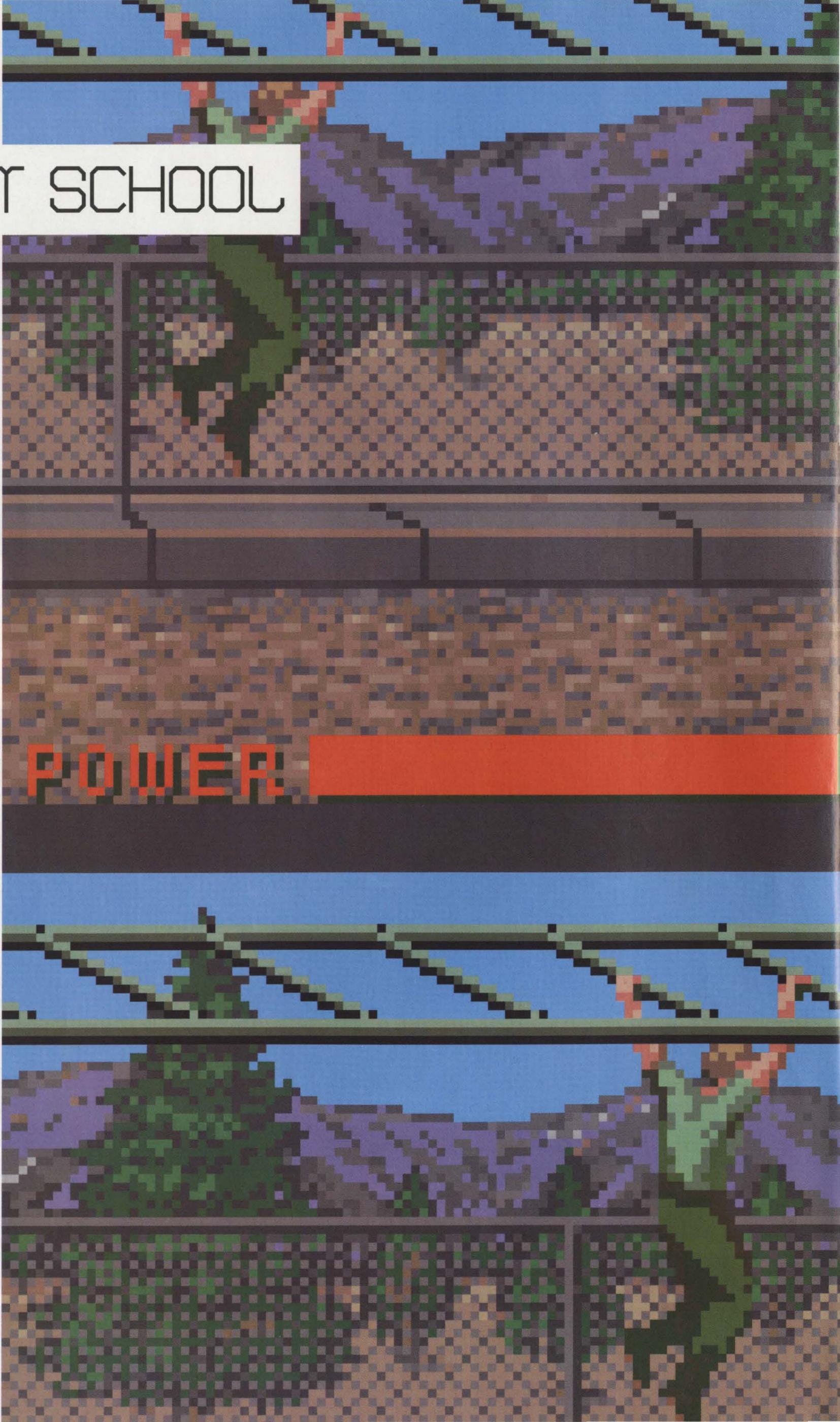
UN MARINE  
DA SPIAGGIA...

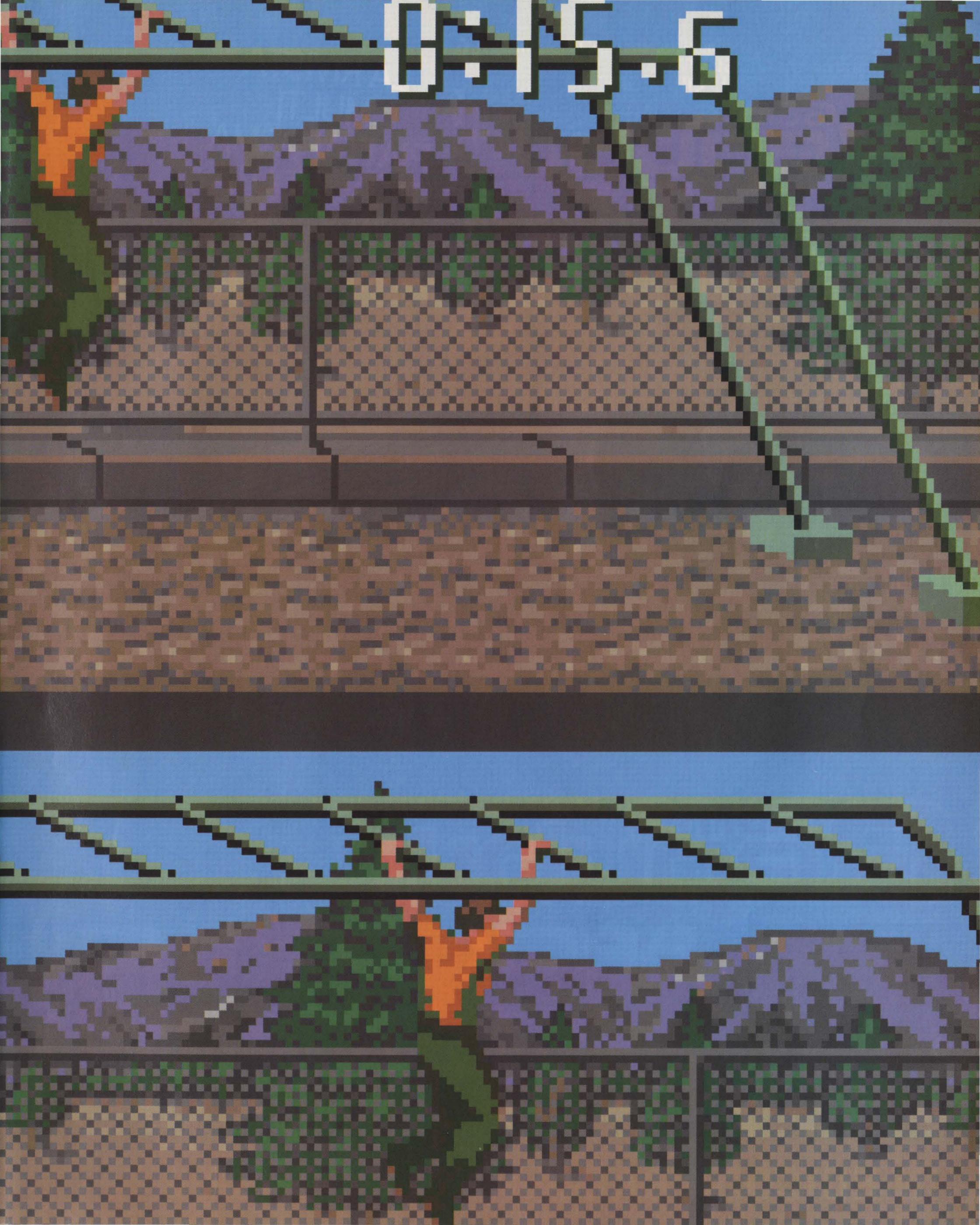


- » **PRODOTTO** KONAMI
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** ACTION
- » **FORMATO** ARCADE
- » **DEBUTTO** 1987

**N**on era una sala giochi, ma un piccolo patio del fu Malindi Club, in quel di Cerenova. C'erano cinque o sei cabinati, tenuti all'aperto a respirare aria di mare. Ogni estate eravamo soliti ritrovarci lì con la comitiva e ogni anno, puntualmente, c'era un gioco in particolare pronto a catturare la mia attenzione di videogioctore immaturo. L'estate precedente c'era Salamander, splendido sparatutto che ancora oggi considero uno dei miei giochi arcade preferiti. Quella prima serata vacanziera, al posto dello sparatutto Konami, ho trovato un gioco completamente diverso! Il tempo di andare a cambiare un po' di spicci ed ero già pronto alla sfida. Dopo essermi spellato il palmo della mano con Track 'n Field non avevo più paura di "smanettare" e, devo dire la verità, mi sono trovato subito a mio agio con la dura sessione di allenamento di quella manciata di pixel a forma di Marine. Solo qualche anno più tardi mi resi conto di quanto avessero pescato a piene mani da quel gran bel film di Ufficiale Gentiluomo. Sono sempre stato il più portato della comitiva quando si trattava di videogiochi e, in breve tempo, ero già riuscito a catalizzare l'attenzione dei miei amici con i primi risultati concreti. Un paio di serate e già potevo vantare degli ottimi tempi di percorrenza del percorso di addestramento. Eppure lo scontro con l'istruttore non mi lasciava ancora scampo... Maledetto! Una delle soddisfazioni più grandi di quell'estate lontana è stata proprio prenderlo a mazzate e completare la missione finale, da soldato vero e proprio. Sì, perché Combat School è uno di quei giochi che credi di aver finito e invece ha in serbo la sorpresa. La vera sfida devi ancora affrontarla ed è un'emozione unica quando, durante la cerimonia di fine corso, vieni chiamato in missione. Per un bel po' ho sperato di vederne una degna conversione per Commodore 64 e quando, alla fine, è arrivata sono stato un bambino orgoglioso del suo computer. Anche se con l'Albatros non ho mai registrato gli stessi incredibili tempi di quell'estate...

**BAC**







LA RIVISTA  
MULTI  
PIATTAFORMA  
PIÙ VENDUTA  
IN ITALIA

THE VIDEOGAMES MAGAZINE

# Game Republic

www.gamerepublic.it

# BACK TO THE FUTURE!

IN EDICOLA DAL 5 APRILE A € 5,00

www.gamerepublic.it

ARRIVA IL **NUOVO** sito dedicato al  
mondo dei **videogame**



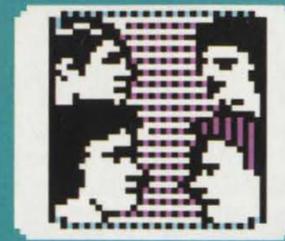
anteprime  
recensioni  
retrogaming...



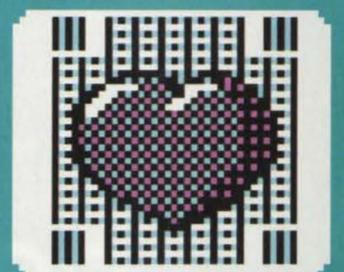
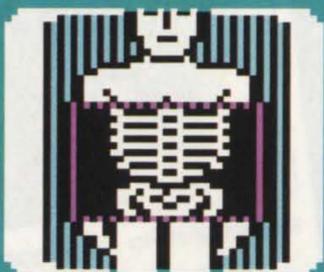
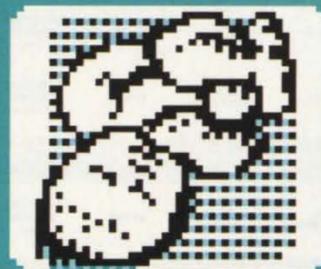
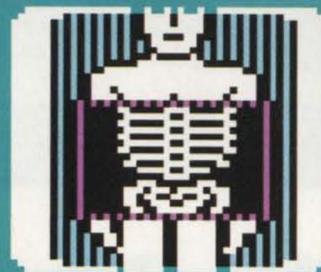
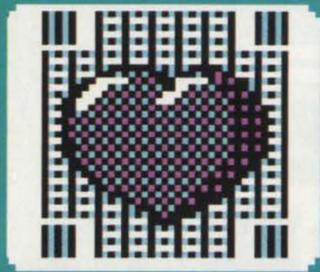
NELLA BATTAGLIA DELLE CONSOLE  
SCEGLI DA CHE PARTE STARE SU

www.**Game Republic**.it

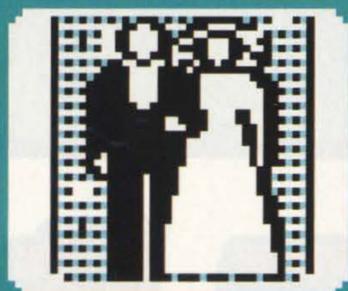
# THE MAKING OF...



## ALTER EGO

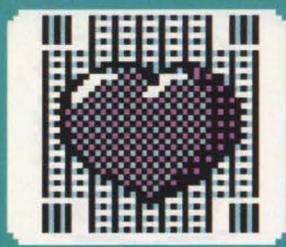
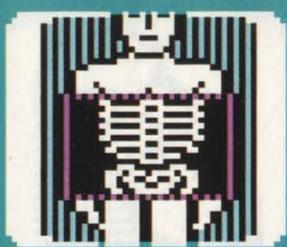


Vivere per sempre è uno dei temi più in voga nei videogiochi odierni, tuttavia la sua origine risale al 1986. Il dottor Peter Favaro svela come plasmò il primo simulatore esistenziale: Alter Ego...



**A**pparentemente, i campi della psicologia e quelli forensi non offrono ottime credenziali per garantire una adeguata preparazione nell'ambito dei videogiochi. Nonostante questo, gli anni Ottanta furono un periodo di estrema sperimentazione, e il dottor Favaro non era il tipo di uomo che si lasciava sfuggire ghiotte opportunità di testare le sue abilità. "Sono stato sempre affascinato dall'idea di combinare le mie conoscenze esperite nel campo nella psicologia con progetti imprenditoriali", ci dice Peter, "cominciai a lavorare per

l'Activision perché desideravo coronare con il successo tutti gli sforzi perpetrati negli studi e il mondo dei videogiochi sembrava adatto a tale scopo". Dopo aver contattato un agente di New York e cominciato a interessarsi del settore, lavorò insieme a Charney James, manager dell'Activision. Secondo il dottor Peter, l'idea del progetto era piuttosto ambizioso, ma con il supporto e le direttive di James, i risultati non tardarono ad arrivare. Inoltre, l'Activision si rese disponibile non solo per qualsiasi supporto tecnico, ma permise al dottor Favaro di esprimere liberamente senza



# THE MAKING OF: ALTER EGO

## REVIEW

I am extremely sensitive to criticism.  
TRUE \*FALSE

I get nervous performing in front of people, even when the task is something I know by heart.  
TRUE \*FALSE

The people around me seem happier than I do.  
TRUE \*FALSE

I often get the urge to touch walls on which "WET PAINT" signs are hung.  
TRUE \*FALSE

➔ CONTINUE

» Il gioco si apre con un questionario che stabiliva le inclinazioni generali dell'alter ego.



MAAAAAA...  
MAAAAAA...

Your Mom hears this combination and gets excited. This causes you to say it over and over. Your Mom is reinforcing this combination of sounds with attention, and you are reinforcing her attention with the sounds, keeping her close to you.

PRESS SPACE TO CONTINUE

» All'inizio del gioco l'Alter Ego pronunciava le sue prime parole...

censure il suo genio creativo, anche riguardo argomenti sconvenienti come sesso e violenza. "L'Activision mostrò coraggio a produrre un gioco del genere: Alter Ego fu uno dei primi ad avere il bollo del "Parental Advisory", e a me personalmente non fu mai chiesto di omettere o apportare modifiche al mio lavoro", continua Peter. I contenuti "sconvenienti" del videogame costituiscono solo una piccola parte della rivoluzione che Peter voleva realizzare: "L'obiettivo primario era quello di costruire qualcosa che permettesse agli individui di sperimentare nuove scelte di vita, di approfondire le loro fantasie più recondite, e su come esse contribuiscono a plasmarci",

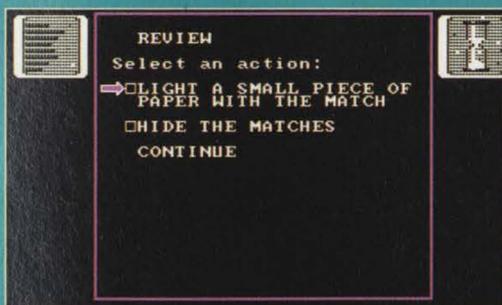
ci ricorda ancora il realizzatore di Alter Ego. "L'Activision riteneva che potessimo realizzare una nuova tipologia di giochi d'avventura, e con Alter Ego ottenemmo tale scopo". Ancora oggi, esso rimane una pietra miliare ineguagliabile, anche a confronto con il Sims; Alter Ego non era un semplice questionario attitudinale, perché come ci spiega il suo creatore "esso permetteva di testare le nostre predisposizioni", e tale affermazione acquista ancora più valore soprattutto in considerazione di quanto le risposte date al computer influenzassero la vita dell'Alter Ego. Le domande, tuttavia, non venivano mai poste in maniera banale o diretta, ma facevano leva su emozioni sopite o represses. (per esempio: "quando mi trovo in un posto tranquillo, ho un'impellente desiderio di urlare"). Continua Peter: "Questa parte del gioco era per me interessante in quanto in essa potevo riversare le conoscenze esperite dalla psiche umana. Infatti, durante il training in psicologia ci venivano proposti tantissimi test sulla personalità che funsero da base per i questionari di Alter Ego". Invece, costituisce un'altra opzione, delegare al computer, mediante delle risposte a caso, il compito di

creare la "propria" personalità in modo da accontentare anche quella parte di giocatori che non amano interpretare se stessi, ma che si dilettevano a creare una personalità fittizia. Come spiega il dottor Favaro, "coloro che desideravano essere i protagonisti del proprio Alter Ego rispondevano onestamente, mentre coloro che erano intenti solo a intraprendere un'esperienza videoludica, lasciavano che il computer rispondesse per loro". Procedendo, il vero Alter Ego cominciava all'interno del ventre materno, permettendo allo stesso giocatore la scelta sul quando venire alla luce e se in maniera travagliata o tranquilla. Poi, si passava per 7 fasi della vita, dall'infanzia all'età senile. L'interfaccia base permetteva di accedere alle vignette testuali, mentre il tempo scorreva inesorabile, costringendo a ponderare le scelte tra famiglia, lavoro, svago ed educazione. Nonostante le azioni fossero governate da domande a risposta multipla, il gioco presentava una notevole duttilità e ricchezza di risposte a volte sorprendenti: "Trascorsi un anno a New York a intervistare gente comune chiedendo loro di riferirmi quale fosse il ricordo più vivido che possedevano;

## SAPERE IN PILLOLE...



- » PRODUTTORE: ACTIVISION
- » SVILUPPATORE: DOTTOR PETER FAVARO
- » USCITO NEL: 1986
- » GENERE: SIMULAZIONE
- » COSTO: OLTRE 10 STERLINE



» Col passare degli anni, al nostro Alter Ego venivano imposte delle scelte nelle relazioni, rischi inclusi.



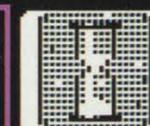
Once you are in the car he turns away from the school and heads for the highway. This man is very sick. You are tortured, killed and buried in a landfill. Your body is never recovered. This game is over.

PRESS SPACE TO CONTINUE



You have chosen to meet with Marion. Her characteristics may be described as follows:  
She is very trustworthy.  
She is not very gentle.  
She is not very calm.  
She is not very happy.  
She is very confident.  
She is very attractive.

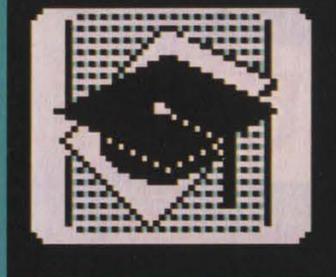
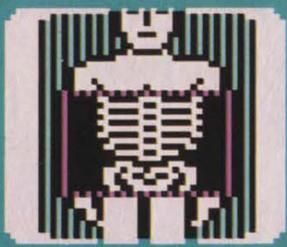
PRESS SPACE TO CONTINUE



» Ci sono delle morti piuttosto cruente... evitate di accettare passaggi dagli sconosciuti!

» La possibilità di incontrare la propria anima gemella dipende dalla propria personalità.





## THE MAKING OF: ALTER EGO

"TRASCORSI UN ANNO A NEW YORK A INTERVISTARE GENTE COMUNE CHIEDENDO LORO DI RIFERIRMI QUALE FOSSE IL RICORDO PIÙ VIVIDO CHE POSSEDEVANO; PER LA MAGGIOR PARTE ERANO DOLCI, BIZZARRI, ALCUNI ADDIRITTURA ILLEGALI!" -DOTTOR PETER FAVARO

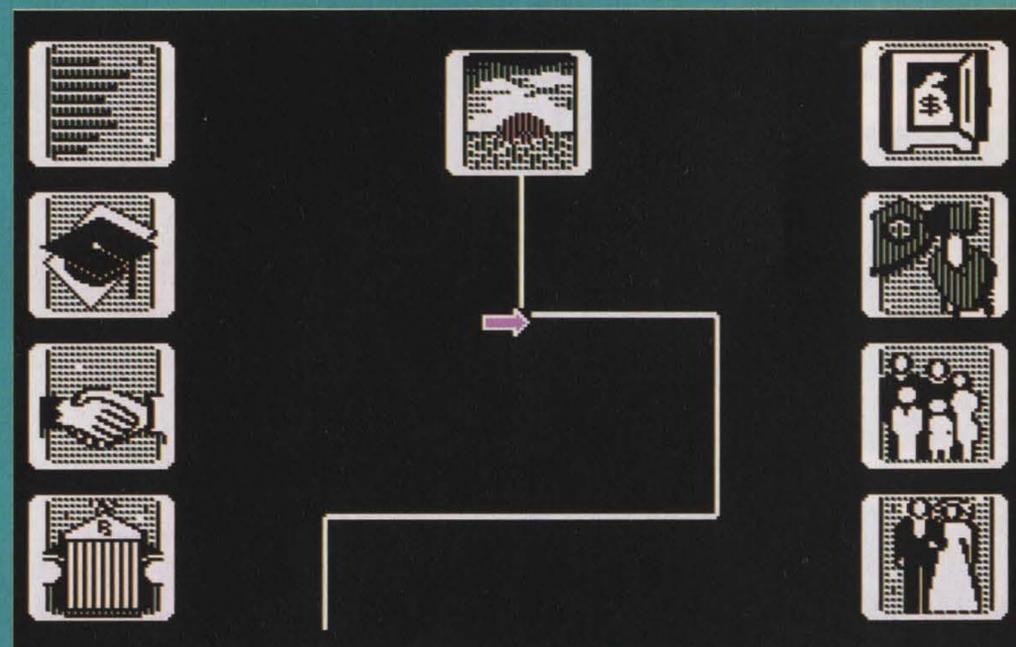
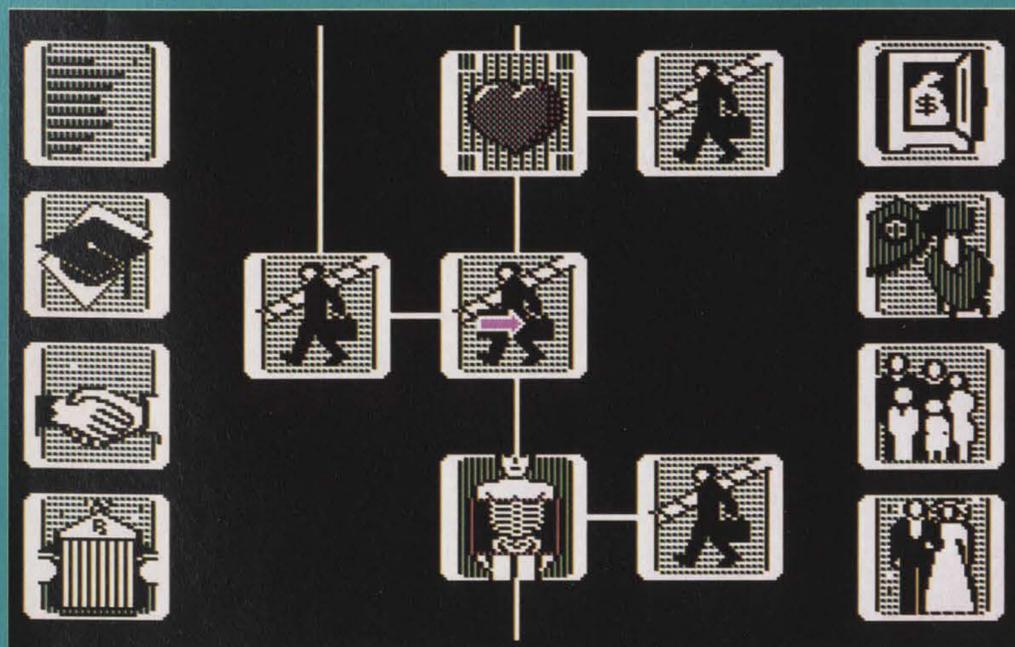
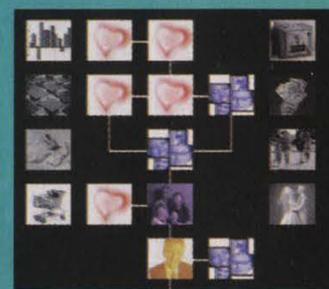
accedere alla parte conclusiva del gioco, che presenta l'ultima icona sullo schermo, un suggestivo tramonto sul mare, che una volta attivata permette all'alter ego di morire. A eccezione dell'emocon sulla salute, i giocatori sono estremamente coinvolti da tutte le altre interfacce. "Le icone erano progettate per risultare austere, come delle proiezioni ipotetiche in quanto, meno viene stimolata la fantasia dell'individuo, più elementi della sua personalità verranno fuori", commenta il nostro scienziato, sostenendo quanto i giocatori non fossero interessati a icone graficamente appaganti, ma alla ragione del perché, nonostante conducessero una vita impeccabile, morissero di terribili malattie o investiti, oppure del perché potessero inspiegabilmente ottenere più risultati da criminali che da probi individui. Infatti Favaro commenta: "Alter Ego toccava delle corde emozionali non approfondite in nessun altro gioco". L'impatto con la critica appena uscì il gioco fu strepitoso, tanto da conferire al dottor Favaro, un premio dalla Consumer Electronics, e una dozzina di altri riconoscimenti. All'avanguardia con i tempi, l'Activision produsse una versione femminile, in quanto Peter voleva che sia uomini che donne potessero condividere determinate esperienze. "Anche se in maniera ancora minima, l'industria videoludica cominciava a interessarsi anche di come coinvolgere la sfera

femminile, e Alter Ego anche in questo, lanciò la sfida", asserisce l'uomo. Nonostante la sua vena sperimentale, Alter Ego non ebbe il successo di pubblico che meritava, poiché, come spiega il dottor Favaro, "quello era un periodo di forte crisi per l'industria orientata verso giochi intellettuali, dovendo invece soddisfare la domanda di giochi più arcade secondo lo stile Nintendo, e questo mi metteva in una posizione difficile". Strano a dirsi, oggi invece molti film come i videogiochi insistono sulla maggiore possibilità dello spettatore di dirigere la trama da sviluppare proprio come accadeva in Alter Ego. Secondo Peter, se si finanziasse una versione aggiornata di questo gioco, sarebbe sicuramente apprezzato dal pubblico. "A me piacciono molto i Sims, ma Alter Ego possedeva una complessità maggiore del gioco dell'EA, eppure, se si potesse creare un gioco che racchiudesse le qualità di entrambi, si avrebbe qualcosa di speciale". Per Peter, l'industria dei videogiochi è un'arma a doppio taglio, perché offre giochi sconvenienti incentrati soprattutto sul supporto tecnologico: "È come guardare film con tanta azione e poca trama. Questo è dovuto principalmente ai costi molto alti di sviluppo che non consentono alle compagnie di correre rischi inutili. Il riferimento è soprattutto

a quei produttori che investono su merce di facile guadagno, è più semplice produrre un videogioco che offre profitto, che un cartoon con un budget elevato. Non è questo il caso di film come Toy Story o Shrek, costati milioni di dollari, ma generalmente il mercato è saturo, e la gente è poco attirata da macchine o da buffi animali parlanti. Viceversa, il giocatore si stanca meno facilmente di un prodotto, per il quale è disposto a spendere soldi ed energie fino alla nausea, a vantaggio delle case produttrici, che si arricchiscono con il minimo impegno". In base a questi dati, il professor Favaro si interroga sulle ragioni che potrebbero spingere compagnie produttrici a investire in giochi a carattere psicologico, intellettuale e non convenzionale, come lo era Alter Ego, e sfortunatamente, secondo il suo parere, non ce ne sono molte. "L'unica alternativa sarebbe quella di convincere le case produttrici a guardare con maggiore lungimiranza, soprattutto se si vuole convincere il mondo femminile a partecipare più attivamente al mondo videoludico. Cosa succederebbe se i film abbandonassero la loro dimensione lineare e diventassero più interattivi? Si valicherebbe il confine tra la partecipazione passiva e il coinvolgimento attivo, lasciando che ognuno scelga il proprio destino, proprio come accadeva per Alter Ego".

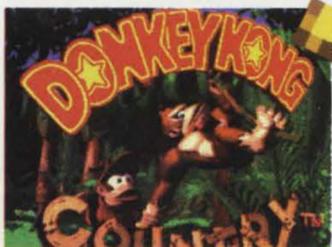
### VIVENDO ON-LINE

Forse a causa delle sue interfacce semplici da usare, Alter Ego ha contribuito allo sviluppo delle tecnologia. Secondo il parere di Peter, il meccanismo di interazione con il computer, non è così diverso dai modelli utilizzati dagli odierni linguaggi del Web. "Si potrebbe pensare a una versione aggiornata del gioco nei sistemi odierni, magari ritoccando la grafica, secondo il modello dei Sims, e ritengo che il modo migliore di attuare la mia idea sarebbe quella di inserire il gioco online, attraverso dei server come FLASH, MySQL, PHP, e XML; per ora, i fan di Alter Ego possono visitare, per maggiori dettagli, il sito: [www.theblackforge.net](http://www.theblackforge.net).



» Diversamente da come usano fare le celebrità oggi, in Alter Ego sono consentiti solo nomi tradizionali.

NEI DETTAGLI



- » EDITORE: NINTENDO
- » SVILUPPATORE: RARE
- » USCITO NEL: 1994
- » GENERE: PLATFORM
- » PREZZO PROBABILE: € 7 + 800 PUNTI (PIÙ O MENO € 8,50 SU VIRTUAL CONSOLE)

# DONKEY KONG COUNTRY

Profeta della Silicon Graphics, nonché leggendaria gioia per gli occhi di tutti i cari possessori di SNES, Donkey Kong Country rappresenta uno dei picchi più alti mai toccati dal genere platform lungo tutta la sua inenarrabile storia... Dopo aver rispolverato la sua cravatta più elegante, il nostro Pennacchini si è inoltrato nella vecchia giungla bananosa, per riscoprire le origini del Mito...

**Q**uando si ha la fortuna di avere per le mani una tecnologia tanto avveniristica come la Silicon Graphics e un contratto con Nintedo destinato a germogliare in una nuova milionaria produzione, è cosa buona e giusta andare sul sicuro in modo da non sprecare un'occasione probabilmente irripetibile.

Per i componenti del team Rare questa sorta di diktat, non dovette tuttavia rappresentare un monito valido altrimenti la scelta del

soggetto da elaborare non sarebbe di certo ricaduta sul vecchio Donkey Kong... Prima che il grosso primate ritornasse alla ribalta sui circuiti del SNES, il suo franchise era rimasto infatti confinato in soffitta per diversi anni, senza che nessuno si mostrasse interessato a rispolverarlo. Quando i PR della Rare ufficializarono la nascita del progetto, stampa e pubblico rimasero pertanto quasi delusi e forse gli stessi dirigenti della grande N di Kyoto, non avrebbero magari scommesso molto sul suo successo...

I contorni di un trionfo tanto clamoroso quanto inatteso iniziarono invece a delinarsi ben presto e più precisamente nel momento in cui gli spettatori del Summer Consumer Electronics Show (SCES) del 1994, intuirono che lo straordinario filmato inerente al misterioso Donkey Kong Country non fosse una demo tecnica destinata a sfoggiare il potenziale del futuro "Ultra 64" bensì l'anteprima di un nuovo gioco mirato a rimpinguare il catalogo del "vecchio" 16-bit bianco-grigio.

I contorni di un'impresa che



- » Catturate tre icone d'oro di animali durante i vostri viaggi e verrete trasportati all'istante in un livello bonus. La vostra ricompensa? La possibilità di guadagnarvi tante vite extra.

GIOCARE A DKC È COME SCARTARE UN REGALO GIGANTESCO E TROVARE AL SUO INTERNO UNA CONIGLIETTA DI PLAYBOY RICOPERTA DI MIELE...

### GLI AMICI DI DONKEY

I buffi compagni di avventura che avrebbero aiutato Donkey e Diddy a farsi strada nel periglioso universo circostante, avrebbero incarnato alcuni tra i più consueti stereotipi disneyani: l'immenso rinoceronte Rambi, si sarebbe per esempio rivelato fondamentale nell'abbattere con la sua forza muri invalicabili, mentre Engarde il pesce spada, avrebbe invece messo a disposizione del duo la sua "penetrante" velocità. A Espresso lo struzzo e Winky la rana, sarebbe invece toccato rispettivamente il compito di scortare i nostri amici per via aerea lungo brevi tratti di scenario e spiccare clamorosi salti volti all'eliminazione di fastidiose api giganti...



» Winky la rana era solo uno degli aiutanti animali, esperta nell'effettuare salti pericolosi e nel distruggere api assassine.



» La Stop 'n' Go Station richiedeva nervi d'acciaio e riflessi affilati come il rasoio, accompagnata da una buona dose di fortuna.

avrebbe fatto epoca, cominciarono così a manifestarsi sin dal momento in cui lo scimmione avrebbe iniziato il suo viaggio lungo gli indimenticabili paesaggi proposti: al ritmo di animazioni lisce come la seta, Mr Kong si sarebbe, infatti, divertito a esplorare rigogliose giungle, montagne innevate, suggestive miniere e antiche rovine, confezionando una sequenza tanto spettacolare da risultare impressionante perfino adesso.

Il fatto che a 13 anni dal suo debutto il gioco appaia tanto incantevole, costituisce ovviamente la più grande testimonianza dell'abilità tecnica del team Rare, ma sarebbe ingiusto non sottolineare quanto il comparto sonoro e il gameplay di supporto contribuissero a impreziosire il tutto. Puntualmente enfatizzata da melodie etniche e coinvolgenti, la struttura di gioco avrebbe in effetti rivestito un ruolo

fondamentale nell'economia del progetto. Alcune soluzioni stilistiche come la possibilità di avvalersi dell'ausilio di un personaggio come Diddy si rivelarono per esempio essenziali: alternando o combinando l'utilizzo delle due star, i giocatori avrebbero infatti potuto rapportarsi ai vari ostacoli presenti sul cammino, adottando strategie originali e divertenti. Un fattore questo, che avrebbe toccato punte di efficacia semplicemente straordinarie nel corso dei confronti con i boss di fine livello.

Per quanto Donkey e Diddy funzionassero perfettamente come squadra, alcune sezioni di gioco avrebbero tuttavia richiesto l'intervento di ulteriori rinforzi e chiaramente questa necessità si trasformò in un'ottima occasione per fare la conoscenza di altri buffi compagni di ventura. Se a tutto questo si sarebbe infine aggiunta la

presenza di molti percorsi segreti, diversi livelli bonus e oggetti nascosti da scoprire, è facile capire quanto il mondo vibrante di Donkey Kong Country riuscisse a incarnare il platform che tutti gli appassionati avevano sempre sognato: un enorme parco giochi ricco di creatività, genialità e umorismo che andava esplorato fino all'ultimo centimetro. In un colpo solo la coraggiosa Rare era dunque riuscita a creare uno dei più grandi titoli mai apparsi su sistemi a 16-bit e a cementare la propria reputazione di sviluppatore fagocita Killer Application. Una posizione che speriamo la casa statunitense possa presto riconquistare...



» Senza dubbio uno dei momenti più memorabili di Donkey Kong Country: una lieve spruzzata di neve si trasforma in una nevicata violenta e tempestosa.



» Donkey Kong Country vendette l'esorbitante cifra di 8 milioni di copie!



» Molti dei boss non erano che versioni più grandi dei nemici comuni del gioco, ma questo non toglieva nulla alla soddisfazione che si provava nel batterli.

### MADE IN RARE

**SABRE WULF**  
VARIOUS 8-BITS  
1984

**SNAKE RATTLE 'N' ROLL**  
NES, MEGA DRIVE  
1990 (NES)

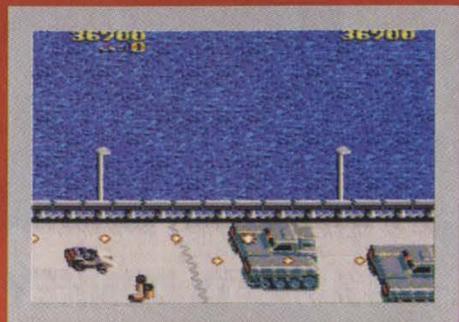
**BLAST CORPS**  
N64  
1997



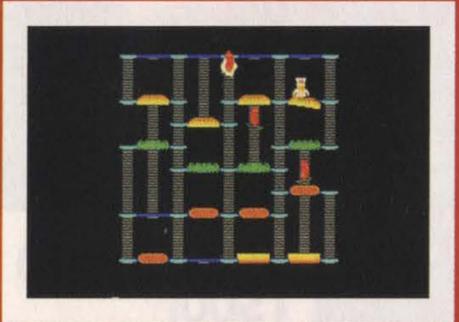
### VI PRESENTO I SUOI

Nel creare Donkey Kong Country Rare aveva deciso di espandere molto la mitologia degli originali giochi da sala. La differenza più notevole era che il Donkey Kong che controllava il giocatore non era il primate originale del successo dell'omonimo Arcade Hit datato 1981, bensì suo figlio. Per evitare confusioni, Rare aveva dato al primo Donkey Kong un nome nuovo di zecca, Cranky, trasformandolo in un vecchio saggio borbottante aduso a sommergere il figlioletto con annose considerazioni personali sui "bei tempi andati". Cranky però non sarebbe stato il solo Kong ad aiutare Donkey e Diddy nella loro impresa. Funky Kong era il proprietario di una compagnia aerea che rendeva molto più facile la traversata dell'enorme mappa di DKC mentre la ragazza di Donkey, Candy, permetteva invece ai due amici di salvare i loro progressi in vari punti del gioco...





# DALLE CASSETTE DECO A ROBOCOP: QUANDO L'OVEST INCONTRA DATA EAST



# DATA EAST

**Quasi tutti i giocatori conoscono la Data East o quantomeno hanno giocato qualche volta a uno dei suoi 275 videogiochi. Anche se ormai il suo marchio è solo un ricordo, i 27 anni di onorata presenza sul mercato hanno senz'altro contribuito a costruire una splendida leggenda, che ebbe inizio alla volta della solita Isola di Sakura negli uffici di un'azienda chiamata DECO...**



Il quartier generale della Data East Corporation nel quartiere Suginami-ku di Tokyo, in Giappone.

**F**ondata dall'ingegnere Tetsuo Fukuda inizialmente come compagnia elettronica, la Data East Corporation cominciò le proprie attività il 20 aprile del 1976 a Tokyo, firmando il suo primo videogioco Arcade (Il Ball & Paddle Game noto come Super Break) nel gennaio del 1978 per poi arrivare a produrne circa 18 nel corso dello stesso anno. Fu proprio da quest'esperienza che la predisposizione all'ingegneria di Fukuda iniziò a dare i suoi frutti. Ben conscio di quanto fosse costoso per gli operatori delle sale giochi cambiare i vecchi cabinet con i nuovi, egli sviluppò il famoso DECO Cassette System proprio per eliminare le relative spese. Per i tempi fu davvero una sorta di rivoluzione: chi possedeva una sala giochi poteva semplicemente tenere il proprio cab e cambiare di volta in volta la cassetta DECO, eliminando così ogni spesa collegata all'acquisto di nuovi cabinet... Per avere una vaga idea del successo di questa iniziativa, andrebbe a questo punto sottolineato che entro il 1983 in Giappone sarebbero stati venduti oltre 35.000 sistemi DECO, permettendo alla Data East di avviare un ampliamento aziendale che l'avrebbe portata a incorporare sotto il suo marchio ben 75 compagnie di sviluppo.

#### DATA EAST DOES AMERICA

A seguito del fulminante successo riscosso in terra madre, i dirigenti decisero che l'inizio degli anni '80 avrebbe potuto coincidere con il battesimo di una divisione Data East statunitense. Tra il 1980 e il 1982 questo progetto crebbe notevolmente e sebbene parte del merito fu senz'altro da attribuire all'efficacia del sistema di cassette DECO va senz'altro precisato che una larga fetta di questi progressi fosse il risultato dell'impegno di Bob Lloyd, un ex giocatore professionista di basket specializzato in settori quali marketing e amministrazione. Sempre nel 1982, la compagnia avrebbe sviluppato peraltro i leggendari Burger Time e Bump 'n' Jump i quali, opportunamente scortati da un'impalcatura pubblicitaria notevole, stuzzicarono presto la curiosità della Bally Midway - società che già cavalcava

il successo da tempo rappresentando licenze come Space Invaders e Pac-Man - ai quali dirigenti non erano infatti sfuggite le potenzialità di entrambi. La scelta di curarne la distribuzione fu dunque decisamente azzeccata, ed è con un certo orgoglio che le due aziende poterono pavoneggiarsi di maturare, grazie a essi, introiti persino superiori a quelli macinati da classici come Ms Pac-Man, Galaga e Donkey Kong... Un trionfo questo, che agevolò ovviamente la successiva distribuzione dei due hit sul mercato home... Anche se il 1984 sarebbe stato, insospettabilmente, un anno poco felice - iniziato con l'ufficiale ritiro delle DECO cassette dal mercato e conclusosi con gli insuccessi registrati da alcune produzioni arcade di genere sportivo - la Data East era ormai lanciaatissima verso la conquista di un ruolo di primo piano nel mercato. Tra il 1983 e il 1985 essa avrebbe infatti prodotto 37 titoli, tra i quali spiccò il fortunatissimo Karate Champ sviluppato in concomitanza con la mitica Technos, il quale entrò nella storia per essere stato il primo picchiaduro a incontri mai realizzato.

#### LA COLLABORAZIONE CON NINTENDO

Essere al vertice della scena nel pieno degli anni '80 significava ovviamente confrontarsi con l'incredibile bacino d'utenza maturato da Nintendo NES in tutta l'America del Nord... Non passò di conseguenza molto tempo prima che Mr. Bob Lloyd e il sommo Minoru Arakawa (Presidente di Nintendo of America) avviassero trattative circa la possibilità di un ingresso della Data East all'interno delle Scuderie First Party della nobile Casa di Kyoto. Benché queste transazioni non risultarono essere troppo fluide, Lloyd avrebbe finito con il firmare contro voglia un accordo che impegnava la sua compagnia a supportare autonomamente il lancio dei propri titoli producendo un numero minimo di 10.000 cartucce per ciascuno. Pur ritrovandosi presto in possesso della licenza di titoli in grado di piazzare fino a 75.000 copie nei soli States, l'ex CEO della DE non esitò a definire comunque il comportamento dei dirigenti

della grande N come "Una Licenza di Furto" e poco importa se Arakawa ci avesse spesso tenuto a sottolineare (anche ironicamente) i vantaggi che i suoi "soci" avevano tratto dall'accordo: i rapporti sarebbero in ogni caso rimasti sempre piuttosto freddi. In realtà le affermazioni dello "shogun" Nintendo non erano tuttavia da biasimare troppo... Si calcola infatti che a partire dal 1986 - anno di uscita di quel mitico Tag Team Wrestling che segnò il debutto delle produzioni Data East sui circuiti del NES - la compagnia di Bob Lloyd avesse infatti ricavato circa 100 milioni di dollari annui solo dai titoli sviluppati per il grande 8-bit nipponico: una cifra pari a circa dieci volte gli introiti generali maturati dalla stessa azienda nel periodo precedente all'avvio della controversa collaborazione! Il particolare più ironico della faccenda è che i veri hit del catalogo Data East sarebbero dovuti ancora arrivare... Ci riferiamo ovviamente a classici come Breakthru, Cobra Command, Karnov, Side Pocket, Ring King e soprattutto Bad Dudes VS Dragon Ninja...

#### KIKUCHI STYLE

Gran parte dell'Hype generato dai titoli DE era senza dubbio dovuta al carisma e alla verve di alcuni dei suoi producer. Tra i più attivi del lotto, ricordiamo sicuramente:

Makoto Kikuchi: l'uomo avrebbe

#### NEI DETTAGLI

Fondata nell'aprile del 1976 a Tokyo, Data East ha iniziato a lavorare sul suo primo videogioco, Super Break, uscito due anni dopo. Data East ha anche creato il famoso DECO Cassette System, che ha preceduto lo standard J.A.M.M.A. per sale giochi e nel 1983 ne aveva già vendute più di 35.000 unità. Nonostante tutto questo successo per Data East è stato difficile passare al 3D e ha chiuso nel 1998.



Bad Dudes Vs. Dragon Ninja: senza dubbio uno dei più fortunati coin-op di Data East.



I cabinet di Burger Time (a sinistra) e Bump 'n' Jump (a destra) messi fianco a fianco: entrambi i giochi venivano distribuiti da Bally Midway.



# DATA EAST

## LA PROVA DEL LASER

Il marchio Data East è stato anche sinonimo di sperimentazione... Nel 1983, la compagnia pubblicò infatti Bega's Battle (conosciuto anche come Genma Taisen), un laserdisc game basato sul lungometraggio anime prodotto dalla Kadokawa Films, i cui personaggi erano stati disegnati nientemeno che da Katsuhiro Otomo, il quale ha debuttato nel mondo dell'anime proprio con questo titolo prima di ottenere il grande successo di Akira. Bega's Battle era un tipico sparatutto realizzato attraverso un collage di spezzoni tratti dal film di animazione. In seguito, la compagnia di Kyoto avrebbe realizzato anche altri due giochi in laserdisc: Cobra Command/Thunder Storm nel 1984, uno sparatutto con un elicottero, e Road Blaster/Road Avenger nel 1985, un gioco di corse. Anche questi due ultimi laserdisc avevano degli spezzoni di film anime uniti dal rivestimento del videogioco. Si dice che esistano solo pochi modelli funzionanti di questi laserdisc cabinet.



progettato uno dei giochi più memorabili della Data East: il beat 'em up scorrevole Bad Dudes Vs. Dragon Ninja (1988) che, oltre a figurare tutt'oggi nell'Olimpo abitato da tutti i più osannati esponenti della categoria, si rese protagonista di un singolare incidente diplomatico legato alla parodistica apparizione dell'allora presidente degli Stati Uniti Ronald Regan (apostrofato come "Ronnie") in veste di ostaggio da liberare a tutti i costi...

Apprezatissima in Giappone, questa gag spinse infatti i dirigenti Nintendo a omettere ogni eventuale riferimento al

## QUELLO DELL'ALLORA PRESIDENTE DEGLI STATI UNITI RAPPRESENTAVA UN CAMEO DIVERTENTE, MA SAREBBE STATO RIMOSSO DALL'ADATTAMENTO PER NES A CAUSA DELLE REGOLE DI CENSURE DELLA NINTENDO.

noto VIP nel relativo adattamento NES del gioco...

Kikuchi-San si sarebbe inoltre fatto notare per la progettazione dell'ottimo Sly Spy - Secret Agent (1989), di Tumble Pop (1991), Diet Go Go (1992) e la fortunata serie Platform di Joe & Mac (1991-1994).

Sempre nel periodo che segnò il passaggio dagli anni '80 ai '90 Data East si impegnò poi nello sviluppo di numerosi tie-in dedicati ora al mondo del cinema (l'immenso Robocop e il suo relativo sequel, datati rispettivamente 1988 e 1991), ora alla sfera dei cartoon (il discreto The Real Ghostbusters - 1987) e persino all'universo dei Comics Marvel (il gradevole Captain America and the Avengers - 1991).



Realizzato nel 1986, Break Thru si presentava come una versione a scorrimento laterale di Road Blasters di Atari.

IL SOLE TRAMONTA A... EAST  
Gli anni Novanta avrebbero tuttavia segnato anche la nascita delle prime crepe lungo le fondamenta del colosso. L'industria diventava infatti sempre più competitiva e, soprattutto meno legata al vertice giapponese e non trascorse molto tempo prima che compagnie come Electronic Arts e Virgin iniziassero a gestire autonomamente i propri canali di produzione e distribuzione.

Sebbene alla fine del 1994 la Data East presentasse ancora una line-up corposa e florida in cui, oltre ai 37 titoli sviluppati per NES, SNES e Game Boy, avrebbero trovato spazio altre nove produzioni riservate al Megadrive (tra le quali citiamo Two Crude Dudes, Atomic Runner, Minnesota Fata: Pool Legend,

Dashin' Desperados e High Seas Havoc), i suoi dirigenti si resero presto conto che la compagnia fosse in realtà molto impreparata all'imminente avvento delle console a supporto digitale come Saturn e PSX.

"Sono il primo ad ammettere di aver dovuto lavorare sodo sullo sviluppo dei prodotti senza altri tecnici validi nello staff", ricorda Michael Meyers, colui che a partire dal gennaio del 1995 sarebbe stato direttore dello sviluppo e dei prodotti della Data East USA.

"Ci ritrovammo presto costretti a rivolgerci a degli sviluppatori esterni per avere occasione di produrre software in formato digitale, ma i risultati non furono comunque confortanti. La nostra conversione PSX del famoso Creature



Avengers in Galactic Storm era un picchiaduro 2D uscito nel 1996 (su licenza della Marvel Comics) sviluppato per l'hardware MLC di Data East.



Bega's Battle/Genma Taisen era uno dei tre giochi Data East in laserdisc.

# LA BIBBIA DEI CODICI SI ARRICCHISCE DI UN NUOVO CAPITOLO



**FINALMENTE ANCHE  
I CODICI PER PS3!**

**TUTTI I SEGRETI PER  
GIOCARRE I NUOVI  
CAPOLAVORI DELLE  
CONSOLE SONY**

In tutte  
le edicole  
a €5,50



[WWW.PLAYPRESS.COM](http://WWW.PLAYPRESS.COM)

**LA MIGLIORE RACCOLTA DI TRUCCHI PER PS2, PS3 E PSP**

**ALL'INTERNO**  
**IL POSTER GIGANTE IN REGALO**

**PS MANIA 3** PRESENTA

**CONTIENE I CODICI ACTION REPLAY PIÙ AGGIORNATI**

**LA BIBBIA DEI CODICI**

**PIÙ DI 3.000 CODICI PER PS2!**

**NOVITÀ! TUTTI I TRUCCHI PER LA PLAYSTATION 3!!!**

**INOLTRE CENTINAIA DI CHEAT PER PSP**

**ULTIM'ORA: SBLOCCA SUBITO GLI EXTRA DEL GIOCHI APPENA**

**INIMITABILE**

The cover art for PS Mania 3 features a collage of various game characters. In the center is a muscular man in a blue jacket. To his left is Sonic the Hedgehog. To his right is a white rabbit. Other characters include a green alien, a yellow character, and a character with a large red head. The background is a mix of blue and white.

# DATA EAST UNDERGROUND

**IL MOMENTO PIÙ BELLO**  
**Diet Go Go**  
**(Sale giochi giapponesi, 1992)**  
 È davvero un gran peccato che questo pazzesco platform non sia mai apparso in Europa perché gli appassionati di Bubble Bobble e Snow Bros lo avrebbero adorato.

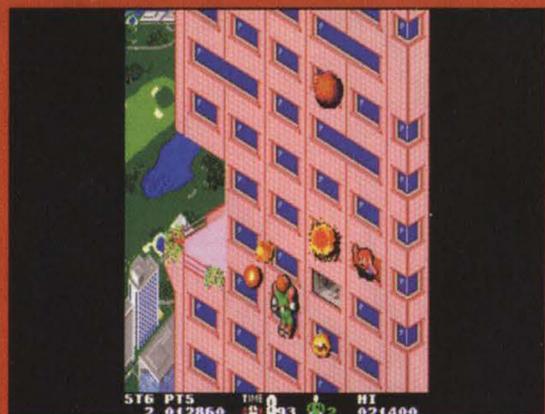


## DAL GIAPPONE CON LICENZA

Data East USA prendeva su licenza dal Giappone anche altri giochi, per portarli poi nelle sale giochi americane. Data East Giappone ha sempre cercato prodotti nuovi e avrebbe ottenuto un buon accordo con First Star Software per portare Boulder Dash nelle sale giochi giapponesi e sul Famicom di Nintendo rispettivamente nel 1985 e nel 1990. I giocatori giapponesi avrebbero anche goduto di diversi giochi Data East per console domestiche. Erano conosciuti coi nomi di Metal Max (sviluppato da Crea-Tech), Hercules No Eikou, e Detective Saburou Jinguji (qui in basso). Ognuno di questi avrebbe dato vita a numerosi sequel.



**"SONO IL PRIMO AD AMMETTERE DI AVER DOVUTO LAVORARE SODO SULLO SVILUPPO DEI PRODOTTI SENZA ALTRI TECNICI NELLO STAFF"** MICHAEL MEYERS



Sviluppato per Data East da Woodplace, Fire Trap sarebbe anche uscito per ZX Spectrum e Amstrad CPC.

Shock originariamente sviluppato per PC da Argonaut Games, fu praticamente massacrata da ogni organo di stampa specializzata e poco importa se il successivo porting di Defcon 5 (precedentemente firmato da Millenium Interactive) ricevette un'accoglienza migliore... La semplice, dura verità era che Data East USA non poteva più contare sulla rispettiva sede nipponica per ottenere afflusso costante di contenuti per videogiochi... Per quanto Meyers si sforzasse di sollecitare i suoi colleghi orientali, questi non si dimostravano infatti molto propensi a collaborare.

"A quel punto - continua l'ex CEO - capii che la compagnia non stava assumendo

nuovo staff da dedicare esclusivamente allo sviluppo per le nuove piattaforme, né si stava tanto meno aggiornando tramite l'acquisizione di una nuova tecnologia di sviluppo. Molte compagnie, tra cui Sunsoft, Taito, Jaleco erano convinte che per sopravvivere sarebbe bastato limitarsi a fare le cose alla vecchia maniera e, con mio grosso disappunto, devo ammettere che Data East faceva parte del lotto".

Come avrebbero in effetti dimostrato i mesi successivi, le aziende in questione furono praticamente le uniche a rimanere indietro, auto-condannandosi quindi a non sopravvivere alla tradizione. A questo Meyers riflette amaramente: "Penso che il gruppo di sviluppatori della Data East fosse certamente in possesso del talento necessario a far bene in campo coin-op e sui circuiti di console 'vecchie' come il Super Nintendo. Purtroppo però non vi era sufficiente potenziale per far fronte a una rivoluzione come quella determinata dall'arrivo dei CD: piuttosto che accettare con filosofia questo dato di fatto e correre di conseguenza ai ripari, si ritenne tuttavia preferibile ignorare il problema e tirare avanti sperando in una contro-inversione di tendenza che non ci fu mai".

Nel tentativo di risollevarne le sorti di un destino che assumeva tonalità sempre

più oscure in maniera direttamente proporzionale al successo della PSX, Meyers & Soci decisero di salvare il salvabile dirottando le ormai scarseggianti risorse economiche dell'azienda verso la realizzazione di titoli sportivi che potessero in qualche modo catturare l'interesse dei giocatori americani. "La prima idea fu subito quella di rivolgere la nostra attenzione al basket, ma anche in questo caso le cose si complicarono fin da subito..." ci spiega Michael. "Non potendo contare sull'acquisizione delle licenze ufficiali NBA, il cui costo superava di gran lunga la nostra disponibilità, cercammo di investire in un testimonial di impatto che potesse promuovere comunque in modo efficace il prodotto soprattutto alla luce della produzione di coin-op... Per una serie di motivazioni la scelta ricadde su Dennis Rodman e inizialmente i nostri colleghi giapponesi sembrarono approvare l'idea... Quando però gli sviluppatori di Data East Japan preferirono realizzare il Motion Capture utilizzando un team loro compatriota, compromettendo l'efficacia di Gameplay e comparto grafico, mi resi conto che non avremmo mai potuto farcela e il progetto fu pertanto annullato".

Durante una delle sue ultime visite alla divisione nipponica della Data East, Mr. Meyers si decise infine a chiedere categoricamente che fossero assunti altri progettisti, pescando magari nello stagno rappresentato da società come Konami e Capcom. "In condizioni normali allettare un dipendente orientale con un'offerta di lavoro dai connotati economici 'statunitensi' sarebbe dovuto essere piuttosto semplice", afferma Michael, "ma i giapponesi avevano una sorta di codice etico molto singolare riguardo la questione. Anche se fossimo in ogni caso riusciti a convincere qualcuno, credo che sarebbe stato comunque difficile supportarne appieno l'impiego... So che tutto questo può sembrare magari assurdo. Un anno prima sei uno dei leader del settore, l'anno successivo ti ritrovi a elemosinare le briciole. Ma è esattamente questo che accade quando le tecnologie che ti hanno permesso di raggiungere determinati risultati vengono sostituite da nuovi standard: sei abituato a un certo modello di attività, poi tutti gli equilibri vengono scombussolati di colpo, e prima che riesca a renderti conto di cosa sta accadendo, arriva qualcuno come Electronic Arts e ti stronca in un attimo alzando la posta in ballo... Considerate che loro [Electronic Arts] potevano permettersi di spendere anche 3 milioni di dollari

**DATA EAST MULTI CONVERSION KIT**

INCLUDES:  
 Master PC Boards  
 Cassette Deck  
 Harnesses  
 Control Panel Graphics  
 Side Panel Decals  
 Monitor Plex Modifications  
 Marquee Modifications

**WHY CONVERT ONE DEAD MACHINE TO ANOTHER DEAD MACHINE?**  
 Buy the Data East Multi Conversion System. It's the Ultimate Conversion Kit. You're not converting to one game... you're converting to all our games...like:

**Bump'n'Jump**™  
 and ALL OUR FUTURE GAMES.

There are over 30,000 Data East Interchangeable Machines in operation throughout the world, so you can be sure the system is thoroughly proven.

And you can be sure that our over 60 game developers will keep coming up with great new games.

CALL YOUR DATA EAST DISTRIBUTOR TODAY. BE A PART OF THE ULTIMATE CONVERSION.

**DATA EAST U.S.A. INC.**  
 470 Gianni Street, Santa Clara, CA 95050  
 800/538-5129 • 408/727-4490

**GIVE IT YOUR STAMP OF APPROVAL!**

**Machine Specifications**  
 Dimensions:  
 Height: 79"  
 Width: 32.5"  
 Depth: 55"  
 Temp Depth: 12"  
 Weight: 450lbs

Players create a personalized photo stamp just for themselves

Stamp Expressions self vend a stamp which you personalise by putting your very own picture on it.

It is fast and simple to understand start to finish the whole process takes only minutes.

**STAMP EXPRESSIONS**

MANY LAYOUT DESIGNS TO CHOOSE FROM, UPDATED FREQUENTLY WITH NEW, EXCITING BACKGROUNDS.  
 SEASONAL AND HOLIDAY LAYOUTS ALSO AVAILABLE.  
 TEXT CAN BE ADDED FOLLOWING SIMPLE INSTRUCTIONS ON TOUCH SCREEN USER FRIENDLY.  
 STAMPS CAN BE MADE IN ONE OF MANY FUN INK COLOURS.  
 ENDLESS POSSIBILITIES TO HOW YOU CAN EXPRESS YOURSELF WITH STAMP EXPRESSIONS.  
 FUN FOR ALL AGES.  
 A GREAT PIECE FOR ALL TYPES OF LOCATIONS, AN ABSOLUTE MUST FOR ALL PEGS.  
 SIMPLE TO SERVICE, IT TAKES JUST MINUTES TO LEARN.

**HOW WILL YOU EXPRESS YOURSELF?**

**SEGA AMUSEMENTS EUROPE, Ltd.**  
 Unit 2, Industrial Estate, Leigh Close, New Malden, Surrey KT3 3NL, England  
 Tel: 44 (0) 181-336-2256 Fax: 44 (0) 181-336-1715

**SEGA AMUSEMENTS SPAIN S.L.**  
 C/ Playa de Lenceres, 2 - Edificio 3 Londres, Complejo Eurapa Empresarial, Ctra. Nacional 91, Km. 24, 28930 LAS ROZAS (Madrid)  
 Tel: 34 (1) 640 0054 Fax: 34 (1) 640 06 87

Il DECO Cassette System di Data East: per questo hardware sarebbero stati sviluppati quasi 40 coin-op.

Stamp Expression, l'ultimo prodotto Data East a essere apparso sul mercato: alla fine non sarebbe riuscito a superare la prova delle vendite.

per ogni gioco, mentre una compagnia come la nostra era abituata a spendere in genere un massimo di duecentomila dollari circa... Con un divario del genere non si può nemmeno parlare di concorrenza...”, conclude Meyers.

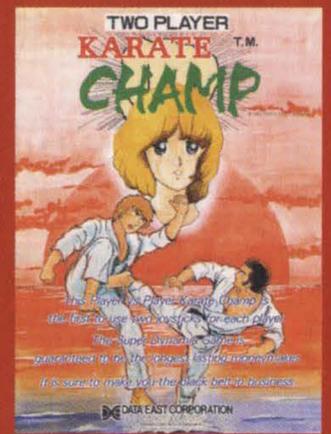
DE PROFUNDIS...

Prima di gettare definitivamente la spugna, Data East USA avrebbe tentato l'ennesimo colpo di coda nel 1996, rivolgendosi alla Blu Sky Software un'offerta di collaborazione circa lo sviluppo delle versioni PSX e Saturn dei famosi MVP Baseball '97 e MVP College Football '97. L'accumularsi di un ingente ritardo sui tempi di produzione relegò tuttavia anche questa iniziativa nel dimenticatoio con il risultato che entrambe le licenze fossero cadute alla Psygnosis per circa 750.000 dollari. Con la successiva liquidazione degli studios americani della compagnia, Michael Meyers avrebbe dunque abbandonato la compagnia per entrare proprio tra i ranghi della Casa della Civetta: una decisione che, come sappiamo, rimandò solo di qualche anno il problema di trovare un nuovo lavoro...

Per avere a questo punto una vaga idea

dell'atmosfera che si poteva respirare all'interno dei restanti uffici della Data East, vale senz'altro la pena riportare una confidenziale considerazione di Keith Miyamoto, ex contabile della relativa divisione USA: “Verso la fine del 1996 ebbi una conversazione con alcuni membri di una importante ditta di revisioni contabili... E ricordo che mi dissero queste parole ‘Keith, siamo andati alla divisione giapponese: quel posto è praticamente finito... Dovresti iniziare a cercarti un lavoro’. Benché fossi al corrente che le cose stessero precipitando, apprendere

questa notizia fu una vera doccia fredda... Noi avevamo continuato a dare il massimo sino a quel momento; apprendere da terzi che la sede centrale dell'azienda era ormai vuota, che i suoi dirigenti erano ormai demotivati e che nessuno dei provvedimenti riparatori che attendevamo fu davvero un colpo terribile...”. L'attività della Data East USA sarebbe in realtà proseguita per altri due anni dopo la chiusura del reparto adibito allo sviluppo di software destinato al mercato domestico. Trasferitasi in un ufficio considerevolmente più piccolo nei pressi di Sunnyvale,



» Il mitico Karate Champ in tutto il suo pixeloso splendore!

GAMES REVIEWS



LOCK 'N' CHASE

(1981) DATA EAST

» In questo vetusto Action-Platform avremmo impersonato il giovane Lupin, uno sciocco ladruncolo il cui compito sarebbe stato quello di raccogliere monete e banconote nascoste un po' ovunque cercando di evitare quattro guardiani (Stiffy, Smarty, Scaredy e Silly). Questo gioco Data East da sala è stato anche adattato da Mattel per Apple II e Atari 2600. La compagnia di Kyoto l'avrebbe riproposto in seguito per il Game Boy. **60%**



BUMP 'N' JUMP

(1998) DATA EAST/VIC TOKAI

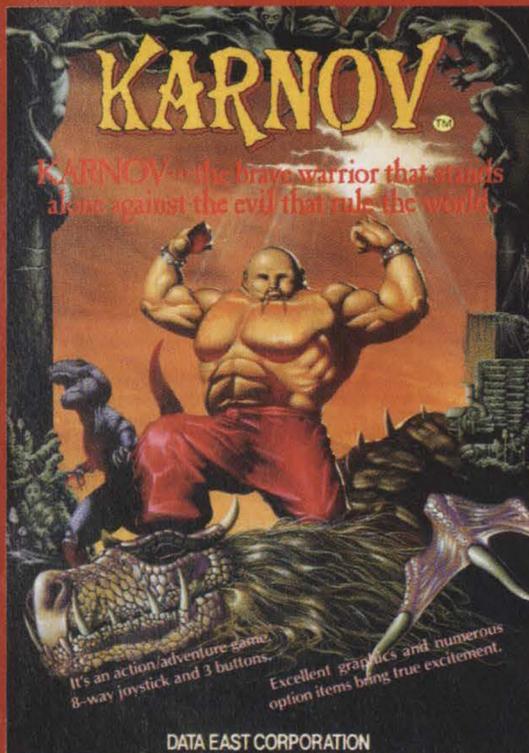
» Abbiamo scelto di giocare l'adattamento per NES del 1988 piuttosto che la versione coin-op a causa dei miglioramenti apportati ai controlli. Il giocatore deve evitare gli ostacoli mentre spinge le altre automobili fuori strada per fare ulteriori punti. La versione NES obbliga il giocatore a raccogliere delle taniche di benzina per continuare la corsa e per finire il gioco è necessario raggiungere un obiettivo più che chiaro (salvare la vostra ragazza dalla folle SuperCar!). **80%**



COBRA COMMANDO

(1988) DATA EAST

» Un esplosivo sparattutto a bordo di elicottero. Date la caccia e distruggete i missili nemici, abbattete gli aerei e gli altri elicotteri mentre evitate il fuoco dei carri armati. Il gioco è composto di 15 livelli e andando avanti il giocatore può scegliere le missioni, nonché un assortimento di mitragliatrici, missili e acceleratori. Vale la pena provare l'adattamento per NES, anche se, sfortunatamente, la versione anime-laserdisc del 1984 attualmente è irreperibile. **85%**



» Karnov. Da non confondere con il sudato ciccone cattivo del film Over The Top.



SLY SPY - SECRET AGENT

(1989) DATA EAST

» Cercate un gioco di spionaggio in cui il vostro agente segreto possa sparare ai dobermann e alle tigri bianche che lo attaccano? Allora è il caso che vi fermiate qui, perché Sly Spy - Secret Agent è esattamente il titolo che cercavate... Questo divertente Action Game avrebbe potuto magari soffrire un po' la mancanza di armi intercambiabili e la ripetitività del design di alcuni suoi livelli, ma in termini di esperienza di gioco non ci si sarebbe comunque potuti lamentare. Preziosi i cameo di alcune delle più famose Star Data East come i Bad Dudes, Chelov The Atomic Runner e Karnov... **70%**



SUPER BURGERTIME

(1990) DATA EAST

» Arrivato otto anni dopo il primo Burger Time, questo aggiornamento pieno di colori ha diversi livelli pieni di una vasta gamma di nuovi ingredienti nemici che dovete sconfiggere scegliendo una spatola, una pentola o altre armi che vi vengono date da una tipica damigella in pericolo. La musica più che energetica può essere irritante, ma gli enormi livelli a scorrimento laterale col nostro chef preferito di Burger Time compensano la cosa più che degnamente. **80%**



MAGICAL DROP

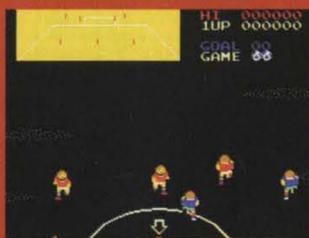
(SUPER FAMICOM - GIAPPONE) (1995) DATA EAST

» Questo è un gioco di organizzazione, in cui si prende una sfera colorata da sopra e la si rigetta in alto per metterne insieme tre di fila dello stesso colore. È un puzzle anime che provoca una vera dipendenza ma che richiede un po' di tempo per riuscire ad abituarci. Questo franchise di metà anni novanta è uscito raramente al di fuori dei confini giapponesi. Vale la pena cercare gli altri adattamenti per Sega Saturn, PSone, NeoGeo e GBC, sempre che riusciate a trovarli... **85%**



» In Diet Go Go, progettato dal produttore di Data East Makoto Kikuchi, bisognava abbattere i nemici lanciando contro di loro del cibo...

"RICORDO CHE MI DISSERO: 'KEITH, SIAMO ANDATI ALLA DATA EAST GIAPPONE E QUEL POSTO È MORTO, DOVRESTI INIZIARE A CERCARTI UN LAVORO' " KEITH MIYAMOTO



#### DA EVITARE COME LA PESTE Pro Soccer (Arcade, 1983)

Immagine smorte, gameplay privo di ispirazione e un livello di difficoltà esageratamente alto rendevano di fatti meno che inappetibile un titolo che non avrebbe potuto interessare neanche i più ferventi ultrà del gettone. Tenetevi stretto Super Side Kicks!...

#### MAGHI DEL FLIPPER

Dopo aver acquistato nel 1986 Stern Pinball, Data East USA lanciò presto una nuova divisione interna il cui compito sarebbe stato quello di sviluppare nuovi, intriganti flipper. Il successo riportato in questo particolare ambito del mercato arcade spinse presto i dirigenti della compagnia a tentare la scalata anche nel campo dei videogames: nel tentativo di emulare il noto Mortal Kombat di Midway, DE Pinball avviò lo sviluppo di picchiaduro a incontri chiamato Tattoo Assassins, il quale fu tuttavia abbandonato poco dopo che Michael Meyers lo definì seccamente "un ingiocabile e patetico clone di MK..." Sebbene agli inizi degli anni '90 Data East Pinball controllasse il 25% del mercato internazionale dei flipper, la divisione madre ne vendette le azioni a Sega nel 1994, per soli 50 milioni di dollari. Nel 1999 gli Studios sarebbero tuttavia ritornati nelle mani di quel Gary Stern che aveva dato loro vita prima dell'acquisizione da parte di Data East.



Le immagini di Arcade Flyers (Volantini delle Sale Giochi) sono state concesse su cortesia di Arcade Flyer Archive: [www.arcadeflyers.net](http://www.arcadeflyers.net). Le immagini di Bega's Battle sono una cortesia di Arcade History Database: [www.arcade-history.com](http://www.arcade-history.com). usate con il permesso.



Il controverso Fighters' History: Capcom avrebbe portato senza successo in tribunale Data East con l'accusa di aver contraffatto il suo Street Fighter.

l'azienda avrebbe infatti dedicato le ultime risorse nella cura di alcune produzioni esclusivamente destinate agli Arcade come Rescue the Guppy e Wacky Alligator. In quel breve periodo vi fu anche spazio per varare, in cooperazione con Sega l'insolito Stamp Expressions, un prototipo di case dedicato alla fotografia il cui impiego si rivelò tuttavia inefficace, una volta testato in diversi mercati americani... Data East USA avrebbe quindi chiuso ufficialmente i battenti nell'aprile del 1998, lasciandosi tra l'altro alle spalle un passivo di circa 28 milioni di dollari. A un solo anno di distanza quest'ultima sarebbe stata seguita nell'oblio dalla rispettiva divisione giapponese che, nel frattempo avrebbe tentato invano di risanare le perdite vendendo prodotti informatici ed elettronici: il 7 luglio del 2003 una corte federale di Tokyo ne dichiarò infatti la bancarotta.

#### L'EREDITÀ

In seguito alla triste conclusione della carriera della Data East Corporation si sarebbero infine aperte numerose aste volte a smaltirne il patrimonio videoludico.

La maggior parte dei diritti degli oltre 100 giochi sviluppati dalla compagnia nel corso della sua proficua attività fu acquisita dalla G-Mode (noto fornitore di videogames per cellulari) nel febbraio del 2004, mentre le esigue rimanenze (tra le

quali Karnov) vennero invece acquistate dalla Paon Corporation, una compagnia di sviluppo ironicamente gestita da ex membri Data East...

La G-Mode avrebbe utilizzato i giochi girandone le licenze alla Turner Broadcasting la quale ne avrebbe fatto uso per promuovere il suo servizio



Wizard Fire (conosciuto anche come Dark Steal 2): uno dei migliori Action Adventure progettato da Yoshiyuri Urushibara.

GameTap e produrre (insieme a Hudson Soft) una versione "mobile" del vecchio Burger Time. Secondo quanto riferitoci da Yutaka Hashimoto (capo del reparto dello sviluppo estero dell'azienda) la compagnia starebbe anche discutendo la possibilità di proporre il suo catalogo di giochi Data East a Microsoft e Nintendo in modo da rimpinguarne così i rispettivi servizi Xbox Live Arcade e Virtual Console. Un'iniziativa questa, che avrebbe peraltro catturato anche l'attenzione della Paon, che sembra essere già sul punto di fornire i primi titoli al retro-reparto del Wii...

E il Team Gamadelic? Beh, almeno in questo caso possiamo parlare di una sorta di lieto fine... I sette musicisti continuano di fatti a riunirsi puntualmente per eseguire strepitosi concerti live lungo tutto il territorio nipponico. E non è tutto. Nel settembre del 2006 il gruppo ha realizzato un clamoroso CD doppio intitolato Back in the Gamadelic, il quale contiene tutte le musiche tratte dai giochi Data East. Dopo aver ripercorso una carriera tanto straordinaria, ricca di sviluppi, colpi di scena e imprevisti, resta sempre quel po' di amaro in bocca alla presa di coscienza che uno dei capitoli della storia videoludica si è ormai, definitivamente, chiuso... Nel caso di Data East l'addio sa tuttavia un po' più di "arrivederci", dato che l'impegno di G-Mode e Paon potrà presto restituirci gran parte dei titoli sviluppati dalle grande compagnia di Tokio... In qualche modo, il marchio di quest'ultima, che ha regalato ore e ore di divertimento a milioni di giocatori in tutto il mondo, continuerà dunque a restare con noi attraverso un'eredità che saremo fieri di ospitare alla volta dei nostri nuovi sistemi...

**NON PERDETE**

**IL PROSSIMO NUMERO DI**

**PlayStation®2**

Magazine Ufficiale

**STRATEGY**

**LA STRADA GIUSTA È UNA SOLA**

**NEL NUMERO  
DI APRILE**

**OKAMI  
STRATEGIA COMPLETA**

**FINAL FANTASY  
PRIMA PARTE**

**GOD HAND  
PRIMA PARTE**

**CODICI E TRUCCHI PER  
PS3, PS2 E PSP**

**...E MOLTO  
ALTRO ANCORA**

N. 32 - APRILE 2007 - EURO 4,90



**PlayStation®2**

Magazine Ufficiale

**STRATEGY**

PS2 PS3

**TONY  
HAWK'S  
PROJECT 8**

» Siete pronti a diventare maghi dello skateboard?»

**PRIMA PARTE**

**FINAL FANTASY XII**

La guida definitiva al miglior gioco di ruolo per **PLAYSTATION 2**

**STRATEGIA  
COMPLETA**

**OKAMI**  
SEGUITE IL LUPO  
BIANCO (E I NOSTRI  
CONSIGLI...)

**E INOLTRE...**

**I MIGLIORI TRUCCHI E CODICI PER  
PS2, PS3 E PSP**



**WWW.PLAYPRESS.COM**

**IN TUTTE LE EDICOLE  
A SOLI EURO 4,90**

RETRO CULT

# THE REVENGE OF SHINOBI

Fazzoletto della nonna a coprire il viso, pantaloni alla zuava, sandali di Sanpei ai piedi e una manciata di Shuriken in tasca: eccoci pronti a rigiocare uno dei più grandi Action Game di epoca Megadrive...

**I fatto che il Megadrive avesse raggiunto i nostri negozi con circa dodici mesi di ritardo sul relativo lancio americano e addirittura due anni su quello giapponese portò la console a disporre di un corposo catalogo di validi titoli sin dal fatidico Day-One europeo.** Tra questi spiccava senz'altro The Revenge of Shinobi, sequel dell'omonimo Action Game la cui leggendaria versione arcade era valsa a Sega buona parte della sua strabiliante reputazione...

Con il solito Joe Musashi impegnato nel ruolo di protagonista, questa seconda avventura "all Ninja" riproponeva il classico mix tra Beat'em Up e Platform che aveva caratterizzato il Gameplay del suo predecessore, riservandosi tuttavia di impreziosirlo con una splendida veste grafica, una martellante colonna sonora e una lunga serie di miglioramenti concettuali...

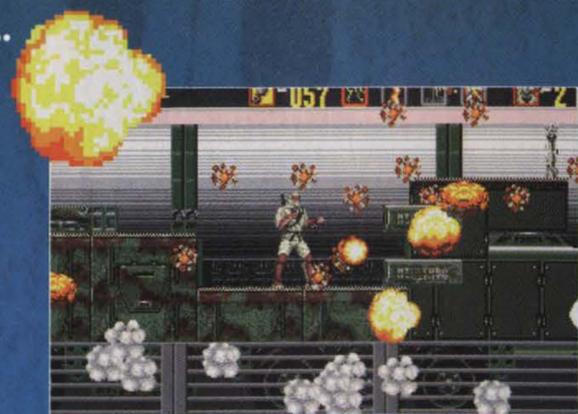
Dopo aver salvato centinaia di bimbi sperduti, l'eroe dal Ninjutsu facile se la sarebbe dovuta vedere stavolta con il temibile Neo Zeed, mefistofelico leader di una spregiudicata organizzazione criminale che avrebbe preteso da noi il superamento

di 24 stage pieni zeppi di scagnozzi, prima di far vedere in giro il suo brutto grugno... Contrariamente a quanto sarebbe stato magari lecito attendersi, Revenge si presentava alla prova del pad sfoggiando un ritmo di gioco molto meno frenetico di quello esperibile nel primo Shinobi. Munito ora di Shuriken contati, Musashi-San avrebbe infatti dovuto farsi strada con maggior cautela tra la selva di nemici occupante gli spettacolari scenari, anche perché la maggiore mobilità di questi ci avrebbe spesso impedito di allestire le rapide scorribande hyper-calcolate cui eravamo storicamente abituati... Questa sorta di "realistica" impennata del livello di difficoltà ebbe comunque il suo buon controbilanciamento pratico... Oltre a sfoggiare una nuova barra energetica in sostituzione del vecchio e odioso sistema "un colpo e muori", il nostro eroe avrebbe infatti potuto avvalersi di ben quattro diverse

IL RITMO DI REVENGE OF SHINOBI ERA MENO INTENSO DI QUELLO DEL GIOCO ORIGINALE



» L'indimenticabile colonna sonora del gioco trovava nel "Terrible Beat" di sottofondo agli scontri con i boss la sua completa celebrazione.



» Questo boss non è altro che un grosso camion con sopra un missile. Per fermarlo dovrete colpirlo in parecchi punti chiave.

magie, nonché di un comodo "doppio salto": vantaggi estremamente utili, la cui efficacia sarebbe andata anche incrementandosi grazie agli extra presenti nelle solite casse di legno disseminate in lungo e largo... Altre interessanti novità avrebbero invece riguardato il Level Design proposto... Laddove il vecchio Shinobi era solito offrire sempre livelli multiplatforma, "Revenge" preferiva difatti ridurne al

## NEI DETTAGLI



- » **PRODOTTO:** SEGA
- » **VERSIONE PRESENTATA:** MEGADRIVE
- » **SVILUPPO:** INTERNO
- » **USCITO NEL:** 1989 (1990 IN EUROPA)
- » **GENERE:** ACTION/PLATFORM

## TUTTI CONTRO MUSASHI

Gli ultimi livelli di Revenge of Shinobi ospitavano al loro interno alcuni "omaggi" alla scena fumettistica mondiale... Al termine del sesto stage sarebbero, per esempio, apparsi Spider-Man e Batman in veste di Boss, mentre a chiudere quello successivo avremmo trovato addirittura il grande Godzilla. Se Batman riusciva a trasformarsi in un preoccupante demone alato, il Super Lucertolone non era di certo da meno, essendo di fatto in grado di mutare in una mostruosità scheletrica con tanto di ossa e organi interni in bella vista... Nel corso del quarto stage vi sarebbe stato inoltre spazio anche per una sorta di ibrido fra Terminator e Hulk, capace di espandersi sempre di più sino a esplodere, non prima di aver comunque rivelato al mondo i suoi terribili apparati interni in metallo...



» Alcune delle casse riservate agli extra nascondevano ordigni truffaldini che ci avrebbero privato di preziose tacche di energia...

limite la presenza, onde impreziosirne tuttavia il concept, come dimostrano ancora oggi la sequenza del ponte in cui Musashi avrebbe dovuto saltare di struttura in struttura onde evitare ostacoli di ogni risma e lo stage della base militare nel quale, balzando da una parte all'altra di una recinzione, egli sarebbe dovuto sfuggire a minacciosi soldati, ringhiosi alsaziani e sparuti emuli di Rambo dotati

di lanciafiamme... Come testimoniano le foto sparse nelle vicinanze, era soprattutto nel comparto grafico che questa produzione trovava il suo maggior punto di forza. Lasciandosi alle spalle il "funzionale" look del primo Shinobi, il Megadrive si sarebbe infatti prodigato in una delle sue più disinvolute esibizioni tecniche, sommergendoci con effetti speciali roboanti e sprite dal



» Uno dei Power Up più ganzi consisteva nell'acquisizione di una letale katana da affettamento multiplo!

dettaglio incredibilmente minuzioso. A coronare un progetto dal carisma sfavillante, sarebbero infine giunte le musiche di Yuzo Koshiro che, spremendo a dovere i chip sonori del mitico 16-bit nero, avrebbero aggiunto al tutto l'intensità che si conviene a un'opera completa e affascinante che a ben 17 anni dalla sua uscita riesce ancora a sorprendere e travolgere i suoi giocatori...



» Uno dei pochi livelli a conservare la struttura bilivello del primo gioco.

## MADE IN SEGA

**E-SWAT: CYBER POLICE**  
SISTEMI: MEGADRIVE  
ANNO: 1990

**SPACE HARRIER II**  
SISTEMI: MEGADRIVE  
ANNO: 1988

**STRIDER**  
SISTEMI: MEGADRIVE  
ANNO: 1990



FILM  
COMPLETO

QUANDO CALA LA NOTTE...  
UN EROE COMINCIA LA SUA CACCIA!

GLI SPECIALI DI **PS MANIA 3.0** € 9,90

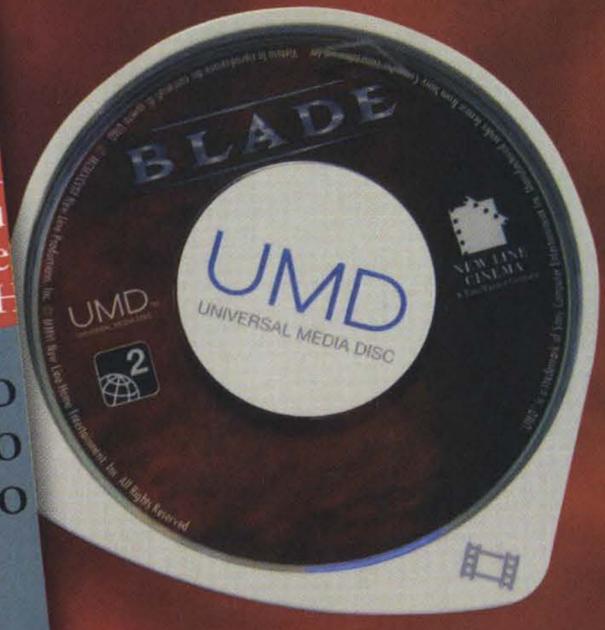
# UMD VIDEO

TUTTI I FILM PER LA TUA **PS2**

**FILM COMPLETO**

Wesley Snipes torna a cacciare vampiri  
Con lui Jessica Biel contro Triple F

GLI UMD  
FINALMENTE  
IN EDICOLA!



Blade contro  
Dracula, per il futuro  
del mondo intero

# BLADE TRINITY

IL TERZO EPISODIO  
DELLA SERIE  
CINEMATOGRAFICA  
DI GRANDE  
SUCCESSO TRATTA  
DALLA SAGA  
A FUMETTI  
DELLA MARVEL



UMD VIDEO for **PS2**

WESLEY SNIPES  
**BLADE**  
TRINITY  
JESSICA BIEL RYAN REYNOLDS

LA CACCIA FINALE  
È COMINCIATA



UMD VIDEO

# BLADE

IL FILM COMPLETO PER LA TUA 

CONTRO UN ESERCITO  
DI IMMORTALI  
SI SCATENA  
LA SUA FURIA!

COMPLETA LA  
TRILOGIA!

I numeri 1 e 2  
acquistali sul sito  
[www.playpress.com](http://www.playpress.com)

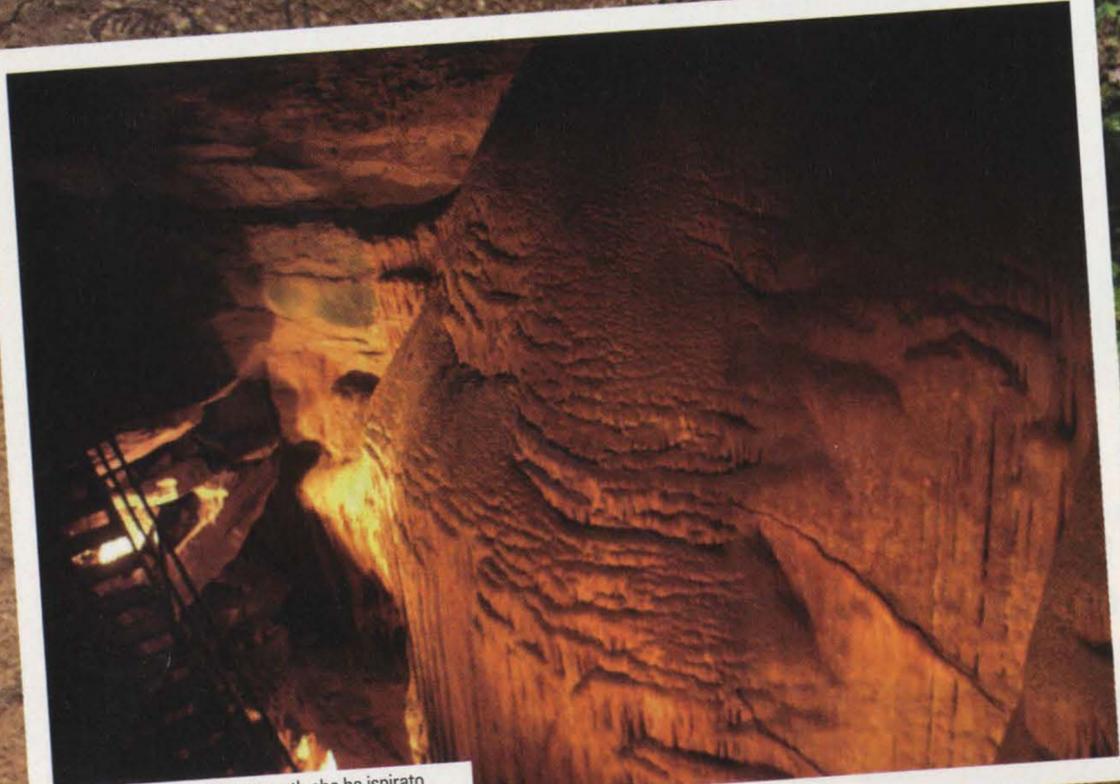


IN EDICOLA A € 9,90



[WWW.PLAYPRESS.COM](http://WWW.PLAYPRESS.COM)





» Ecco la caverna del mammoth che ha ispirato l'ambientazione del gioco.



» Qui invece c'è l'entrata della caverna del colosso: quella originale!

# CHE L'AVVENTURA COMINCI!

## ORIGINE DEI GIOCHI D'AVVENTURA TESTUALE

### SAPERE IN PILLOLE

```

INFO
If you want to end your adventure
early, say "quit". To see how
well you're doing, say "score".
To get full credit for a
treasure, you must have left it
safely in the building, though
you get partial credit just for
locating it. You lose points for
getting killed, or for getting
through the forest faster than you
lose points by asking for
instructions, but your lamp lasts
much longer since you're a
beginner. There are also points
based on how much of the
game you've managed to explore.
In particular, there is a large
bonus just for getting in to
disturb the hermit's from
the rest of the party, and there
are other ways to determine
* * * * * (press ENTER)
  
```

- » PUBBLICATO DA: N/A
- » SVILUPPATO DA: WILL CROWTHER & DON WOODS
- » USCITO NEL: 1975
- » GENRE: AVVENTURA TESTUALE
- » STRUTTURA: FORTRAN SUL DEC PDP-10

**F**u l'incipit da cui sono stati plasmati i GdR, i giochi d'azione, d'avventura, e quelli di esplorazione. Sette generazioni

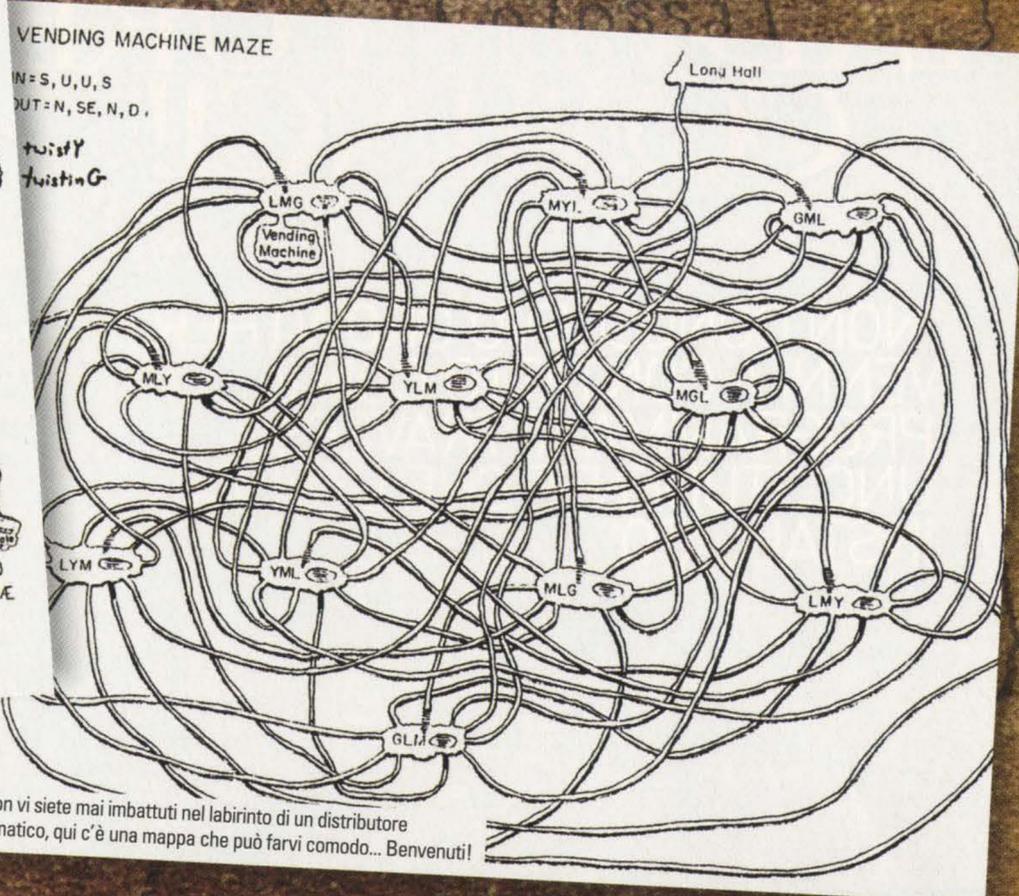
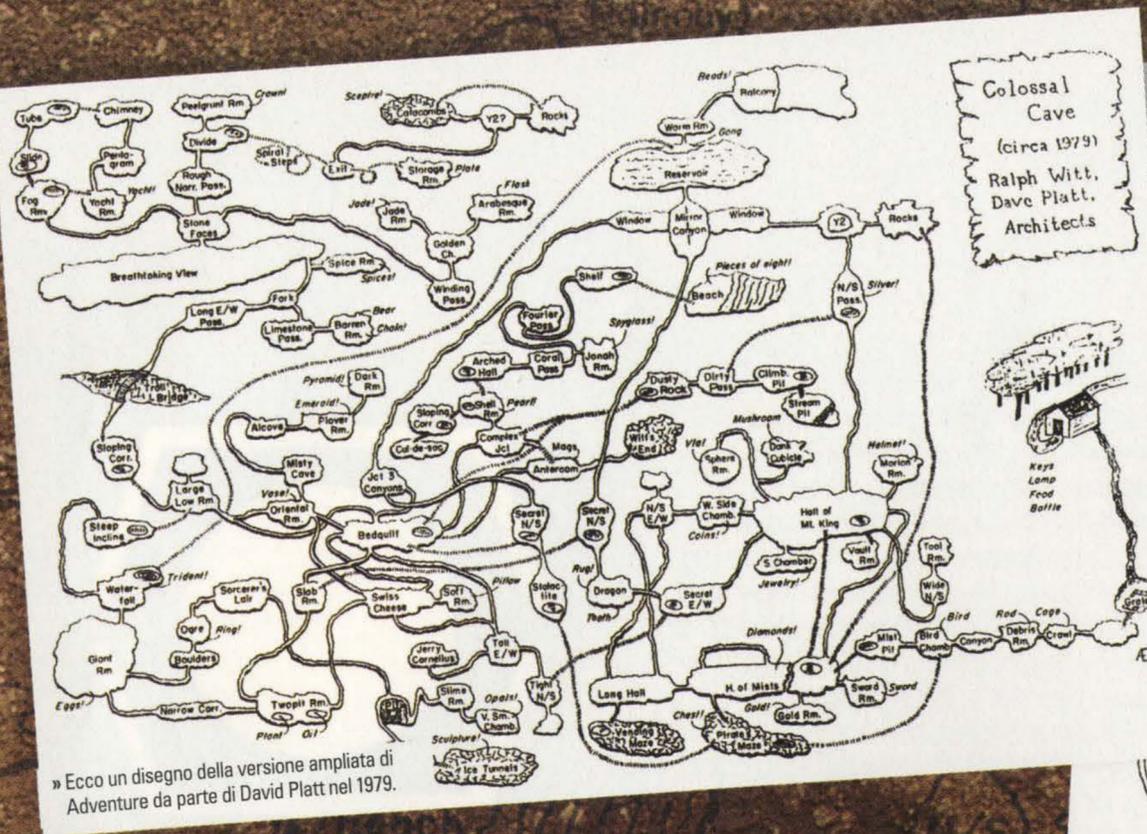
di giocatori sono stati forgiati dal fuoco di un semplice titolo, a tutti noto come Adventure. Will Crowther e Don Woods ci parlano della nascita del primo gioco d'avventura testuale...

### UN MONDO SENZA GIOCHI

Tra gli anni sessanta e settanta, la nozione di videogiochetto è andata di pari passo con la nascita di intrepidi hacker pronti a insinuarsi del sistema dei computer. Anche se Will

Crowther non era più un ragazzino, riuscì a sbloccare il potenziale del DEC PDP al centro MIT e, sebbene non ne fosse consapevole, spianò la strada a un nuovo modo di concepire il divertimento sui computer. Will Crowther e Don Woods non credevano che i computer potessero essere adoperati come mezzo di svago. Ci spiega Will "Avevo tantissimi giochi, ma quelli al computer non erano graficamente appaganti. Feci esperienza con un manuale di gioco di ruolo, sul quale inserì anche alcuni aggiornamenti". A quel tempo, i computer erano

ingombranti e usarli con disinvoltura era una prerogativa di pochi. "Il mio primo lavoro - spiega Crowther - consisteva in tracciare velivoli nemici (con un radar lampeggiante): c'era un display, e l'abilità consisteva a individuare l'esatta locazione degli aerei; si poteva definirlo una specie di gioco! Sebbene non si fossero ancora conosciuti, anche Don Woods visse delle esperienze simili che gli spianarono la strada verso il mondo dei videogiochi e dei computer. Ci racconta della sua prima esperienza di divertimento in questo campo:



» Ecco un disegno della versione ampliata di Adventure da parte di David Platt nel 1979.

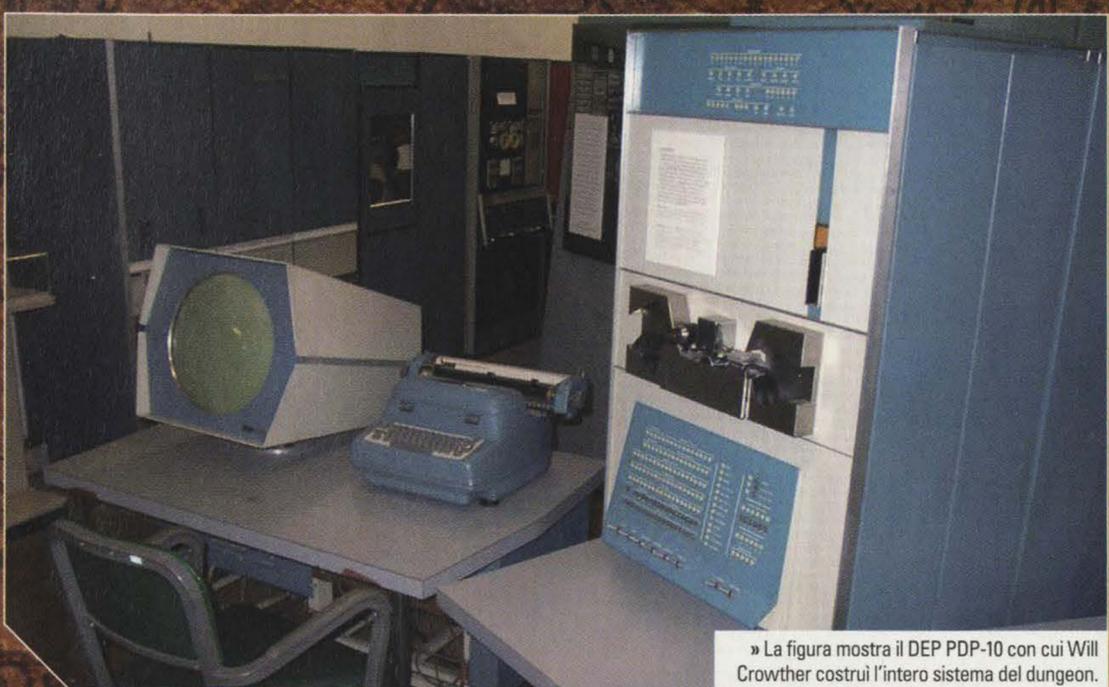
“Cominciai a interessarmi ai computer perché aiutavo talvolta mio padre, che era un ingegnere, nel suo lavoro: una bella fatica se si considera che a quel tempo non esistevano i circuiti integrati!”  
 “Ideai il mio primo programma a 12 anni, cosa piuttosto insolita per l'epoca. Non lo consideravo come 'divertimento', almeno, non come lo erano i giocattoli o i Lego”.  
 Sta di fatto che un valido motivo per convincere la gente a comprare un computer è l'hardware, che è provvisto anche di giochi e puzzle. Grazie ai supporti di matematica e ingegneria, Woods e Crowther, cominciarono a chiedersi quelli fossero le reali potenzialità del computer.  
 Inoltre, Crowther era fortemente attirato dalla possibilità di offrire ai ragazzi oltre allo svago, un supporto educativo. “Scrisi alcuni semplici codici per i miei bambini, per aiutarli a imparare le lettere e a metterle in successione, e la cosa funzionò”.

Anche per Woods l'approccio allo sbalorditivo mondo dei computer avvenne in maniera simile, aggiungendo egli stesso che “esistevano già dei giochi per computer, ma non li utilizzavo” ma, continuando afferma che “in seguito mi incuriosii ad alcuni time-share game come quelli di golf testuale, oppure di carte o di barche. Ideai anche alcuni programmi per giochi, roulette o spazi tridimensionali, ma erano sempre tutti solo testuali, senza grafica”.

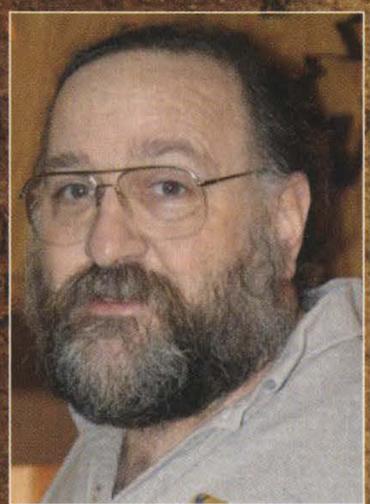
**BENVENUTI AD ADVENTURE**  
 Dal 1972, Will Crowther stava lavorando al Bolt, mentre Beranek e Newman lavoravano al Arphanet, l'antico antenato di Internet. Il nostro pioniere, allo scopo di creare un gioco che potesse divertire i suoi bambini, ideò una mappatura virtuale della famosa caverna del mammoth nel Kentucky. Contrariamente a quella reale, il dungeon era abitato da esseri mitologici disseminati tra

“DIVENNE COSÌ POPOLARE E FAMOSO CHE LE RICHIESTE ERANO MOLTE DI PIÙ DI QUELLE CHE POTEVAMO SODDISFARE”  
 WILL CROWTHER

intricati puzzle. Crowther ci spiega come tutto prese forma: “Era progettato per essere un gioco, e non un tour virtuale nella caverna; avevo bisogno di un'ambientazione, e all'epoca lavoravo come cartografo per la Cave Research Foundation, così presi spunto da lì. Dopotutto, i giochi di ruolo si ambientavano soprattutto nel sottosuolo e quello della caverna mi sembrava perfetta”. La narrazione di questo anomalo “cantastorie” prosegue: “Inserii il Fortran sul PDP-1 usando un telecomando sulla linea telefonica come fosse una console. Non avevo mai avuto problemi di spazio, poiché non mi curavo delle sue dimensioni, dal momento che non ero interessato alla vendita”. Intitolato semplicemente come “ADVENT”, il gioco cominciò a circolare sul network, (che poteva collegarsi ad alcune centinaia di computer) nel 1975, periodo in cui i programmi rudimentali erano molti diffusi. Così uno di essi arrivò a Don Woods che afferma: “Non ho mai visto una cosa del genere, c'erano già alcuni programmi di un certo spessore, come ELIZA, ma nessuno raggiungeva quella complessità di ambienti virtuali. Ero molto



» La figura mostra il DEP PDP-10 con cui Will Crowther costruì l'intero sistema del dungeon.



» Ecco a voi Don Woods, l'eroe che entrò nella caverna e trovò il tesoro.

# CHE L'ADVENTURE COMINCI!

**"NON CONOSCEVO CROWTHER,  
VENNI A CONTATTO CON IL  
PROGRAMMA ATTRAVERSO  
UNO STUDENTE CHE L'AVEVA  
INSTALLATO"** DON WOODS

affascinato da quell'incredibile lavoro, e pensai che l'inserimento di alcuni trabocchetti e puzzle potessero renderlo ancora più stimolante di una semplice esplorazione". Parlandoci di questo, a tanti anni di distanza, l'emozione è ancora dipinta sugli occhi di Woods, che aveva aspettato tutta la vita che si verificasse un'occasione del genere, e fece in modo che l'ARPAN potesse consentire una maggiore diffusione del prodotto. "Non conoscevo Will Crowther, scoprii il suo operato per caso grazie a un medico neo laureato a Stanford che aveva installato il suo programma; così, quando ne ebbi l'occasione, mandai un'e-mail a Crowther per chiedergli il consenso ad apportare al code alcune modifiche e dopo alcuni tentativi a vuoto, riuscii ad avere una risposta affermativa". Effettivamente, la versione aggiornata da Woods, era di matrice più tolkeniana, possedendo una maggiore giocabilità e puzzle da risolvere più intricati. E fu questa la versione che la maggior parte dei videogiocatori hanno apprezzato e amato.

Sebbene il gioco fosse stato

reso celebre come "Colossal Cave Adventure", che fu il nome che apparve in seguito nelle sue successive ristampe, Crowther ci ha rivelato che quello non era il titolo originale del gioco: "All'interno della caverna del mammuth, c'era una sezione chiamata 'caverna del gigante'; era semplicemente una delle tante sezioni della cava, una parte all'interno della caverna del mammuth, a 350 miglia dall'entrata principale. A distanza di dieci miglia, invece, c'era il Bedquilt, dove è ambientato Adventure, e per questo motivo l'avrei voluta chiamare Bedquilt Cave Adventure, ma così non fu. Comunque, il titolo Colossal Cave Adventure, non mi dispiacque del tutto".

## PAESAGGI TORTUOSI

Anche alcuni addetti ai lavori delle caverne, furono incuriositi dal successo di Adventure, e notarono quanto fosse fedele la rappresentazione virtuale effettuata da Crowther; ne è prova lampante l'incredibile facilità di orientamento di coloro che non erano mai stati lì nella cava prima di aver giocato ad Adventure.

In verità, la mappatura della cava era molto accurata, sebbene non particolarmente complessa, divisa in 7 livelli confinanti attraverso dei punti di collegamento, dando la possibilità al giocatore di scegliere la direzione più appropriata; queste congiunzioni, inoltre, permettevano di orientarsi meglio e di esplorare le caverne non ancora visitate.

Per quanto riguarda le modifiche effettuate da Woods, esse si concentrarono sull'arricchimento delle sue feature; a questo proposito,



» Adventure fu distribuito tra i membri della Decus, fondata da un gruppo di volontari della Digital Entertainment Corporation.

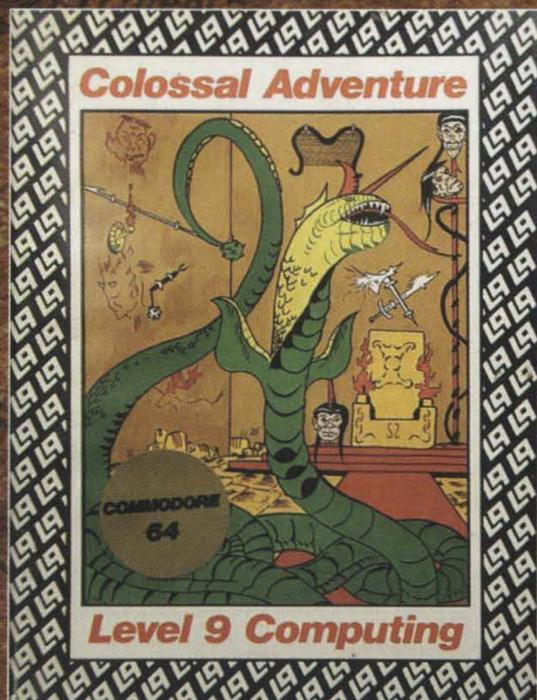
egli stesso afferma: "Il mio compito non risultò particolarmente complicato in quanto l'architettura strutturale del programma era realizzata molto bene, ma per renderlo più efficace dovetti reimpostare alcuni codici; per esempio il programma originale era strutturato su delle impostazioni-base di matrice matematica che permettevano di procedere nel gioco: per esempio, uno degli enigmi standard, consisteva nel muoversi da un posto all'altro attraverso il passaggio da x a y passante per il punto z, solo a condizione che si verificasse la variante n". Per ovviare a questo problema, spiega ancora Woods, "il mio obiettivo era quello di inserire più puzzle senza dover scrivere dei codici speciali per ognuno di loro, e per questo, impiantai un programma di memoria più ampio".

## CACCIA ALL'HUNT

"Hunt the Humus", può esser visto come una sorta di percussore di Adventure, un puzzle game basato sullo stesso concetto di nascondino. Il suo creatore, Gregory Job, si era ispirato a dei giochi "stile" battaglia navale della People's Computer Company, la quale era costituita da un ambiente diviso in dodecaedri, distribuite in stanze.

Tali stanze erano confinanti tra loro e il percorso avrebbe portato alla tana del Wumpus. L'obiettivo era stanare il mostro e ucciderlo trafiggendolo con una freccia: la missione poteva essere completata anche cercando di colpirlo a una grande distanza prima di aver valicato i confini di ciascuna stanza, ma l'azione poteva anche costare la nostra morte e la conseguente fine del gioco.

Sfortunatamente, Gregory Job ci ha lasciato nel 2005, a San Paolo, e la sua testa è stata donata al centro di criogenia Arcor in neuro-sospensione.



» Ci volle circa un anno per convertire i 9 livelli in cassette da 8-bit, con spazio sufficiente per altre 70 ubicazioni.

```
-----
Introduction
Somewhere nearby is colossal cave, where others have found fortunes in
treasure and gold, though it is rumoured that some who enter are never
seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes
and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn
you that I look at only the first four letters of each word, so you'll
have to enter "NORTHEAST" as "NE" to distinguish it from "NORTH".
(Should you get stuck, type "HELP" for some general hints. For infor-
mation on how to end your adventure, etc., type "INFO".)
-----
```

```
This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the
features of the current program were added by Don Woods. The current
version was done by Bob Supnik. This version was implemented on the
IBM-PC (and compatibles) by Kevin Black.
-----
```

For further information consult your scroll <READ.ME>.

\*GOOD LUCK!\*

You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully. In the distance there is a tall gleaming white tower.
>

» La pagina introduttiva di Adventure, scritta dal suo Dageon Master Will Crowther.



» I vincitori del gioco ottenevano un attestato dove si certificava la loro "ammissione" alla gilda della stregoneria.



» Questa è la versione originale Microsoft del 1979, il TRS-80 e quello della Apple II.

## “LE FONDAMENTA SULLE QUALI DON AVREBBE COSTRUITO NON POTEVANO ESSERE REALIZZATE SECONDO LE POSSIBILITÀ DELL'EPOCA, CIO NONOSTANTE, SI RIVELARONO BASI SOLIDE”

Dopo le innovazioni effettuate dal programmatore, il gioco ebbe un successo notevole tanto da essere sostenuto dalla DECUS, una sezione della DEC (Digital Entertainment Corporation). La sua popolarità aumentò vertiginosamente, con somma soddisfazione di Crowther che lodò l'opera svolta da Woods: "Fece davvero un ottimo lavoro. L'obiettivo primario del gioco da me concepito, era quello di recuperare i tesori della caverna, mentre Woods realizzò che sarebbe stato più stimolante inserire un punteggio. Fu un successo eccezionale; divenne così popolare e famoso che le richieste erano molte di più di quelle che potevamo soddisfare".

**ALLA RICERCA DEL TESORO**  
A dispetto dell'intrinseca rivoluzione che Adventure apportò al mondo videoludico, pietra miliare dei giochi d'esplorazione e madre di tutti i moderni giochi virtuali, stranamente, esso non contribuì a un legittimo profitto dei suoi creatori. Persino loro però, non furono meravigliati da questo fenomeno. A tal proposito, Crowther afferma: "Trovavamo molto democratica l'idea che il gioco non fosse a pagamento... Percepimmo così solo un compenso dalla vendita nella versione del gioco per PC. Ritengo che oggi chiunque crei un prodotto esiga i diritti d'autore, ma all'epoca noi credemmo che pretendere una cosa del genere avrebbe causato problemi al successo del gioco; ritenendo che il maggior guadagno e la maggiore soddisfazione fosse

l'aver procurato gioia a hacker come loro". Dello stesso avviso è Woods, che aggiunge: "Guadagnammo molto poco dal nostro lavoro, solo qualche discreta somma dalla Software Tooworks, ma per la maggior parte dei casi rendemmo libero l'accesso. La sostanza del gioco era la cosa a cui tenevo di più".

Bisognerebbe davvero ricordare a queste case produttrici così avare quanto abbiamo significato Woods e Crowther per tutti noi videogiocatori, simboli di integrità e genuinità e, senza dubbio, se tali valori fossero tenuti maggiormente in considerazione, esse riuscirebbero a raggiungere la luce oltre il labirinto.

Uno speciale ringraziamento a Rick Adams, per la splendida foto qui sotto. Per maggiori informazioni su Adventure, potete consultare il sito: [www.rickadams.org/adventure/](http://www.rickadams.org/adventure/)

### QUAL È LA PAROLA MAGICA?

Adventure non ha solo influenzato altri generi, ma ha anche caratterizzato aspetti della cultura degli hacker. Un esempio significativo è la parola Xyzzy, che sebbene sembri rivelare chissà quali misteri, ha un'origine piuttosto semplice.

Lo stesso Woods ci spiega la sua derivazione: "Volevo una parola magica che fosse unica: all'epoca lavoravo per la Xerox e il riferimento alle ultime lettere dell'alfabeto fu quasi immediato". Allo stesso modo, anche la parola "plugh" ha suscitato notevole interesse e speculazioni di ogni genere sulla sua provenienza. Addirittura, una credenza popolare riteneva che, in attinenza con il gioco stesso, essa fosse l'abbreviazione di plughole, (lett. buco), ma ancora una volta, Woods venne in nostro soccorso: "Un plughole? Carino, il nome mi piace, ma non è una mia idea... forse è stata inserita da Will".

Un'altra domanda che necessita urgentemente una risposta sono i pavoncelli e le sue fantomatiche uova. Quindi chiediamo l'illuminazione di Woods, che così risponde: "non ricordo esattamente dove attinsi l'espressione 'una gemma grande come un uovo di pavoncello', ma probabilmente la presi da un libro o da un film, e mi colpì a tal punto da usarla nella descrizione di uno dei tesori della caverna, chiamata per l'appunto 'plover's egg'. Proseguendo nel gioco, bisognava scegliere una parola d'ordine, e l'opzione deliberata fu piuttosto ovvia".

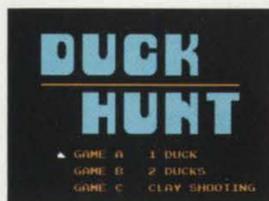


» Un esemplare di pavoncello: uccello trampoliere che vive sulle spiagge, che presenta un piccolo becco con coda e ali affusolate.



# DUCK HUNT

RIDE BENE CHI RIDE  
ULTIMO... CANE!



- » **PRODOTTO** NINTENDO
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** SPARATUTTO CON LIGHT GUN
- » **FORMATO** NES
- » **DEBUTTO** 1984 (GIAPPONE)

Il suono della pistola di Duck Hunt, quella specie di "squaaaash!" metallico che sembrava fuoriuscire da un barile colpito con una mazza da baseball, è uno degli effetti sonori che ho sempre collegato di più all'idea stessa di videogiochi. Ma il gioco Nintendo non mi ha segnato solo per questo: provarlo è stata anche una delle prime volte in cui ho percepito l'intrattenimento elettronico come qualcosa di altamente tecnologico, un "gadget futuristico" da avere dentro casa. In fondo quella che stringevo tra le mani era una pistola laser, che mi consentiva di sparare al televisore e... abbattere miracolosamente delle anatre fatte di pixel! Io premevo il grilletto e, in quel preciso istante, loro cadevano sullo schermo. Incredibile, lontano anni luce da quello che avevo potuto anche solo immaginare di fare nell'intimità della mia cameretta fino a quando l'unica console presente in casa era il pur bellissimo Intellivision Mattel, con il suo controller-telefono. È stato anche uno dei giochi che mi hanno fatto odiare un personaggio: i guardiani di Tron Maze-A-Tron mi avevano messo in soggezione, i soldati col lanciapiamme di Rush 'N Attack fatto venire l'orticaria, ma lui no, lui lo odiavo proprio! Ovviamente parlo del maledetto cane che, lasciandoti tutte le anatre di un "pull", usciva dai cespugli ridacchiando. Quante volte avete provato a sparargli, ammettetelo! E lui niente, se ne stava lì beato, dietro la sua corazza di sardonica invulnerabilità. A riguardarlo adesso, Duck Hunt, i lampi bianchi dello schermo sono chiarissimi e mettono a nudo una tecnologia per niente così futuristica, lo "squaaaash!" suona vintage come una Cadillac del '76 e il cane che ride sembra un ammasso indistinguibile di pixel, ma il suo valore storico resta intatto. Tutto sommato, non c'era niente che potesse rendere felice un teenager degli anni '80 come una pistola laser tutta per lui...

Luca Signorini





1111111

0000000

# OLTRE I CANCELLI DEL CIMENTERO





PRESO COSCIENZA DEL FATTO CHE, GRAZIE AL RECENTE ARRIVO DI ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS SU PSP, UN'INTERA GENERAZIONE DI NUOVE LEVE ABBAIA AVUTO MODO DI SCOPRIRE QUANTO POSSA ESSERE DIVERTENTE ZOMPETTARE ALLEGRAEMENTE IN MUTANDE TRA LE TOMBE DI CIMITERI INFESTATI DI ZOMBI, ABBIAMO PENSATO CHE RISPOLVERARE LA LEGGENDARIA SERIE DI GOTHIC PLATFORM MADE IN CAPCOM FOSSE UN PERFETTO MODO DI RIEMPIRE LE PAGINE DI RETRO GAMER... EQUIPAGGIANDOCI DI VANGHE, CROCIFISSI, CROCIFISSI E BOCCETTE D'ACQUA SANTA SIAMO SCESI DUNQUE NELLE CRIPTE DELLA MITICA CASA DI OSAKA PER FARE DUE CHIACCHIERE CON ALCUNI DEI RESPONSABILI DEL PROGETTO... VE LA SENTITE DI SCOPRIRE IL RESTO?

**O**ggigiorno i genitori sono terrorizzati dall'eventualità che la loro prole venga influenzata negativamente dalla miriade di atrocità che si trovano nei videogiochi violenti. Nel 1985 tuttavia nessuno battè ciglio quando migliaia di bimbi dagli occhi spiritati erano ossessionati da un irsuto cavaliere in armatura che combatteva orde di non morti e altre schifezze da oltretomba per l'onore della sua donna, generalmente vestita di stracci bianchi.

Pochi di quelli che, all'epoca, ebbero la fortuna di esserci, scorderanno la prima impressione avuta dal gioco. Il greve tono che registrava la moneta una volta inserita nello slot... L'efficace introduzione in cui un malvagio lacchè della nemesi del perfido Astaroth, rapiva la Principessa Prin Prin con l'aiuto delle tenebre... Quella mappa miniaturizzata di gran classe che mostrava al giocatore il percorso che il prode alter ego avrebbe dovuto intraprendere... e la macabra colonna sonora! Tutti particolari per cui Capcom è diventata



» Un'immagine di Artù in Namco X Capcom pronto a infilzare il sedere di qualche malcapitato con la sua fidata lancia...»

famosa, insomma. Dettagli che ti fanno comprendere di trovarti di fronte a un vero pezzo di storia dei videogame...

Il gioco che i nipoti chiamavo "Makaimura" (l'ingannevolmente simpatico villaggio del Mondo dei Demoni), fu il risultato di un colpo di genio di Tokuro Fujiwara, colui che oltre a firmare il vetusto Pirate Ship Higemaru, collaborò alla realizzazione di altre pietanze vintage del catalogo Capcom come Commando e Exed Exes.

"GnG è un gioco molto speciale per noi, soprattutto perché ha segnato l'inizio di una serie del tutto nuova", ci ha detto Fujiwara immediatamente, "quando iniziai a pensare per la prima volta al gioco che volevo fare mi rifeci immediatamente alla mia infanzia in cerca di idee e immaginai un mondo popolato da quel tipo di personaggi che mi affascinava nei cartoni animati....".

#### GAMEPLAY & STRUTTURA

In effetti, una volta che il pubblico aveva iniziato ad assaporarne le delizie, non è stata una sorpresa per nessuno vedere questa amatissima passeggiata dar vita a tre sequel ufficiali e a numerosi sottoprodotti, molti dei quali più in là nel tempo. La prima mossa di Capcom, una battaglia tra un prode cavaliere e le forze dei non-morti che faceva uscire gli occhi fuori dalle orbite, era essenzialmente un platform a scorrimento laterale, genere da cui però si distingueva leggermente presentando anche inclinazioni da sparatutto, in quanto Artù si sarebbe spesso e volentieri servito di varie armi da lancio raccattate spesso da urne appartenute ai suoi nemici. Con nemici che differivano per misure, potenza e schemi di attacco, questa particolarità si sarebbe rivelata una sorta di manna dal cielo...Ogni arma avrebbe avuto i propri



» Era in relazione a eventualità del genere che nostra madre ci diceva sempre di indossare mutandine pulite...»

pregi e difetti, il che conferiva al gameplay un sottile taglio tattico. I pugnali, rapidi da adoperare, potevano essere usati per esempio per bersagliare efficacemente i nemici il cui abbattimento avrebbe richiesto più colpi, mentre le torce infuocate avrebbero invece potuto colpire più avversari al lo stesso tempo, spargendo fiamme lungo quasi tutto lo stage. Le asce avrebbero infine delineato un'efficace parabola volta a formare un arco ampio e letale che si sarebbe rivelato eccellente per far fuori gli impegnativi nemici volanti... Graficamente parlando ci si trovava di fronte a uno spettacolo dai tratti sontuosi, pieno di vivide ambientazioni ricche di particolari e sprite molto dettagliati, la cui caratterizzazione lambiva vertici stilistici d'impronta cartoon: non per niente molti



# Ghosts' n Goblins



“QUANDO HO INIZIATO A PENSARE PER LA PRIMA VOLTA ALLA REALIZZAZIONE DI GHOSTS 'N GOBLINS MI SONO IMMEDIATAMENTE RIFATTO ALLA MIA INFANZIA IN CERCA DI IDEE...” Tokuro Fujiwara



«Potrà anche avere la faccia dove la maggior parte di noi ha... ehm... determinati organi, ma non vi mettereste mai contro Michael, vero?»

dei personaggi infernali contro cui si batteva Artù rappresentano ancora oggi delle icone riconoscibili all'istante dai giocatori di tutto il mondo e tutte le età. Avversari come le piante carnivore che vi risputavano via defunti dopo avervi masticato con nonchalance; i fantasmi dall'aspetto grottesco che amavano tirarvi contro ogni sorta di diavoleria nel corso del pittoresco stage della foresta e lo stesso spaventoso boss Bicefalo alla fine del gioco, avrebbero in effetti testimoniato ineluttabilmente la cura e la verve con cui i grafici si erano avvicinati al progetto... Dopotutto, lo stesso Artù è, a ragion veduta, un'icona di Capcom: la sua luccicante armatura, i suoi buffi salti a gambe incrociate e braccia in aria sono oggettivamente divenuti dei marchi di fabbrica, storiche componenti dell'immaginario videoludico di quasi ogni gamer.



« Il gioco aveva un aspetto splendido, con vivide ambientazioni e sprite dettagliati che traboccano di caratterizzazione ».



« Allora come oggi, non si può andare da nessuna parte senza che qualcuno tenti di venderci qualcosa... »

Sebbene il lavoro di Fujiwara-San sia rimasto impressionato nelle nostre menti principalmente in relazione ai pregi finora elencati, esiste tuttavia una speciale qualità in cui molti hanno individuato nel tempo quello che oggi potremmo quasi ritenere l'unico e il maggior difetto dell'intera opera: l'exasperante livello di difficoltà applicato all'azione... Per quanto controllare Artù potesse infatti risultare piacevole, i continui attacchi sfrenati rivolti verso di lui, l'imprevedibile level design, le implacabili sezioni da affrontare di slancio calcolando tuttavia ogni movimento al millimetro lasciavano in effetti che solo i giocatori più coriacei riuscissero ad arrivare ai livelli più avanzati, spingendo di rimando gli utenti meno accaniti alla resa o, in casi peggiori, alla dilapidazione di interi capitali in gettoni... È vero, a fronte degli innumerevoli pericoli circostanti, Artù avrebbe potuto avvalersi della protezione di una luccicante un'armatura... Ma, come i più ricorderanno, questa non sarebbe riuscita a proteggerlo per più di un paio di colpi, lasciandolo conseguentemente in mutande sin troppo frequentemente... A fronte dell'elevatissimo grado di mortalità riscontrabile, va in ogni caso precisato che trovarsi innanzi all'esilarante animazione in cui il nostro barbuto eroe veniva ridotto a un mucchietto d'ossa, poteva strappare sorrisi anche nei momenti più frustranti... Ironie a parte, la pazzesca difficoltà del gioco - che è diventata nel tempo un'immane prerogativa della franchise in questione - non rappresenta necessariamente un fattore negativo, dato

che l'acerrima sfida avrebbe finito col solleticare per molto tempo i palati dei gamers. Più che altro resta magari da vedere se essa abbia incarnato un semplice stratagemma per fare più soldi in ottica coin-op o solo un segno delle tendenze di quel periodo...

«Come probabilmente saprete, la prima prerogativa dei giochi da sala era ovviamente quella di guadagnare soldi» ha tenuto a precisare Fujiwara. «Ma ciò non ha mai rappresentato una delle nostre priorità più impellenti. Se ci pensate bene, un gioco troppo difficile avrebbe potuto facilmente allontanare i giocatori e rivelarsi un fiasco... Di conseguenza, credo di poter affermare che l'elevato livello di difficoltà proprio di GNG fosse più il risultato degli standard vigenti in quel periodo: i giochi di allora erano relativamente brevi e non c'era in effetti molto da sfoggiare al loro termine... Di conseguenza si cercava di creare un sistema che potesse impegnare il giocatore per il massimo di tempo possibile piuttosto che accompagnarlo furbamente alla fine onde mostrare l'opera nella sua complessità...». Parole piuttosto concrete che mettono probabilmente un argine definitivo alla problematica postata in partenza...

## LE CONVERSIONI HOME

Mentre il mondo aspettava pazientemente un sequel, Capcom concesse la licenza del suo gioiellino a numerosi sviluppatori, affinché venissero realizzate conversioni per ogni formato domestico immaginabile. Il clamoroso successo riscosso in ambito

# CONTROL THE Revolution™

NINTENDO MAGAZINE



In edicola  
a € 5,00

## CONTROL YOUR MAGAZINE

Finalmente il magazine  
indipendente che vi svela  
tutti i segreti su

**Wii** e **NINTENDO DS**



# Ghosts' n Goblins



» Artù affronta l'ultimo boss di Ghoul's 'n Ghosts: il sedicente Sardius, "Re degli Inferi".



» Il nostro adorabile eroe messo ancora alla prova. Questa volta su Game Boy... »

## IL RITORNO DEL FIGLIOL PRODIGO

Capcom è stata più che contenta quando Fujiwara è tornato all'ovile per lavorare su Ultimate Ghosts 'n Goblins PSP. Il maestro si era infatti preso un anno sabbatico per seguire la sua azienda (la Whoopee Camp) con la quale creò tra l'altro l'ottima serie di Tombi su PSX. "Con UG&G siamo stati molto fortunati... Per il fatto che Fujiwara si sia unito al progetto, intendo. Tokuro è il direttore, quindi è ovvio che la sua influenza sia stata determinante", ha spiegato Takashita. Le cose però sarebbero potute andare in modo molto diverso. "All'inizio Capcom e Fujiwara volevano creare un gioco totalmente nuovo, ma alla fine si è deciso di rielaborare un nuovo capitolo di Ghosts 'n Goblins. È un franchise storico e sentivamo che solo con Fujiwara avremmo potuto fare un sequel a esso fedele. La cosa più importante però è stata fare la felicità dei moltissimi appassionati del gioco originale che aspettano davvero da tanto tempo l'uscita di un sequel..."

arcade avrebbe di fatti potuto facilmente ripetersi in ambito casalingo... Come prevedibile, alla luce delle differenze tecniche caratterizzanti le varie macchine in ballo, queste produzioni ottennero tuttavia risultati altalenanti. Mentre la conversione NES è tuttora ricordata come la migliore a essere mai apparsa in ambito console (sebbene il livello di difficoltà risultasse perfino più severo di quello della rispettiva versione arcade), ogni home computer a 8-bit avrebbe invece presentato versioni molto differenti tra loro e senza dubbio mai completamente efficaci. Raggruppando in ogni caso il gameplay esperibile in ambito Spectrum, la grafica dell'edizione Amstrad e l'eccellente comparto sonoro a disposizione del relativo adattamento C64, si potrebbe tuttavia assemblare probabilmente la conversione migliore per questa categoria. Un discorso a parte avrebbe infine riguardato i GNG destinati a sistemi come Amiga, Atari ST, PC e Game Boy, dove il gioco avrebbe generalmente raggiunto almeno la sufficienza...

## GHOULS 'N GHOSTS

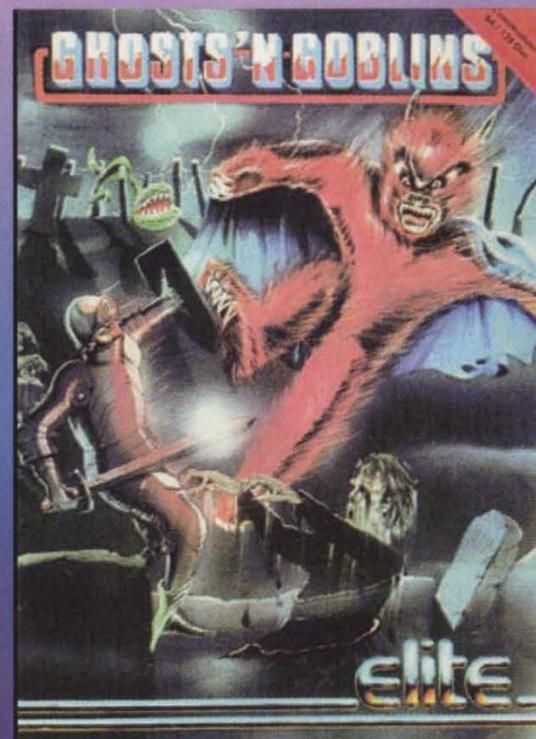
Forse per dare a tutti la possibilità di portarlo a termine, Capcom avrebbe atteso tre lunghi anni prima di regalare un sequel al suo GNG. Fu infatti solo nel 1988 che esso debuttò nelle sale giochi innanzi a un meravigliato pubblico. A quel tempo l'azienda stava decisamente affinando la propria arte e gran parte dei miglioramenti tecnici raggiunti dalle loro produzioni appariva sì come frutto dell'esperienza maturata nel settore,

ma anche come la netta conseguenza dell'utilizzo della nuova tecnologia CPS1. Dopo aver prodotto attraverso l'utilizzo di quest'ultimo best seller come Black Tiger, Bionic Commando, Side Arms e Forgotten Worlds, le quotazioni della casa di Osaka avevano dunque subito una tale impennata da portare il pubblico a bollare l'imminente Ghoul's 'n Ghosts come capolavoro annunciato.

Queste entusiastiche aspettative trovarono opportuna concretizzazione nella release di un titolo che, ampliando in tutto e per tutto le potenzialità del suo predecessore, avrebbe senza dubbio settato nuovi, altissimi standard per il genere cui apparteneva.

Artù e gli ambienti in cui si muoveva avevano ora un aspetto raggianti, ed elementi come i sinistri mietitori zombificati, gli avvoltoi dallo sguardo malizioso che si dissolvevano in una nube di piume, i fantastici effetti meteorologici e, soprattutto, gli sprite dei boss di fine livello imbarazzarono non poco il code originale. È interessante notare in proposito, la risposta proferita da Fujiwara in seguito alla nostra domanda relativa alle sue emozioni riguardo quest'opera e il lavoro svolto nell'assemblarla: "Personalmente sono tuttora estremamente fiero dell'esito riscosso da Ghoul's 'n Ghosts: credo che, in qualche modo, esso possa senz'altro rappresentare uno dei momenti più felici della mia carriera".

In tutta onestà, a giudicare dallo scintillante bagliore individuabile nei suoi profondi occhi, saremo pronti a scommettere che



» Il gioco originale ha ancora un aspetto fantastico, sia che si tratti degli artwork o dei relativi sprite.»

Fujiwara si senta più come un Dio sceso in Terra che come un qualsiasi padre orgoglioso della propria creatura, ma è con altrettanta schiettezza che siamo pronti a giustificargli: il tizio ne ha davvero ben donde!

Tornando a Ghoul's 'n Ghosts e, più precisamente, al suo scoppiettante gameplay è forse superfluo sottolineare che le modifiche apportate avessero affinato di parecchio il "pacchetto"





originale. Al di là di questo, la "novità" era pertanto da ricercarsi più nell'approfondimento del sistema di gioco e nei dettagli caratterizzanti i nuovi scenari: ora Artù avrebbe potuto per esempio lanciare le sue armi anche verticalmente e raccogliere quelle dei nemici abbattuti o magari prodigarsi nell'apertura dei preziosi bauli disseminati lungo il suo cammino, i quali avrebbero potuto celare nuove armature, power up di vario tipo o, nel più sfortunato dei casi, un ostile stregone capace di trasformare il nostro irsuto alter ego in un vecchietto avvizzito o in una piccola anatra, lasciandovi così alla mercè di un fato orribile. Un particolare altrettanto degno di mansione sarebbe inoltre consistito negli speciali poteri caratterizzanti la preziosissima armatura d'oro che, una volta acquisita, avrebbe permesso ad Artù di prodigarsi in una serie di spettacolari "super" attacchi le cui caratteristiche sceniche sarebbero dipese dal tipo di arma utilizzata al momento della relativa attivazione. Rappresentanti

ora clamorosi fulmini ora ingannevoli immagini speculari del protagonista (con conseguente incremento del suo potenziale offensivo), tali colpi avrebbero influito in maniera significativa sulla difficoltà del gioco, stemperando così in modo deciso il forte senso di frustrazione patito in svariate sequenze presenti nel primo capitolo della serie. Con questa considerazione non intendiamo ovviamente affermare che Ghoul's 'n Ghosts risultasse un titolo facile: determinate sezioni dell'avventura avrebbero infatti potuto mettere comunque in difficoltà anche i più navigati reduci del suo predecessore!

Nel far accenno alla straordinaria colonna sonora che ne accompagnava il dipanarsi - la quale viene utilizzata ancora oggi da alcuni "adulti" come suoneria per il loro cellulare - non abbiamo ovviamente potuto esimerci dal chiedere al maestro Fujiwara da dove abbia tratto le ispirazioni necessarie a delineare un'atmosfera tanto elaborata e fascinosa: "Solitamente, in accordo con lo staff addetto alla musica di sottofondo, ci divertivamo a creare diverse melodie "grezze" tra cui avremmo poi scelto quelle che, secondo noi, riuscivano ad adattarsi meglio al design dei livelli e alla loro componente scenografica... L'aspetto cui riservavamo la maggior cura era infine l'equilibrio tra ritmo ed effetti sonori, il quale avrebbe finito con l'incidere profondamente sul gameplay".

In relazione ai suoi innumerevoli meriti, non deve a questo punto sorprendere il fatto che Ghoul's 'n Ghosts venga spesso elevato al rango di classici del calibro di Super Mario World e Castlevania IV. Chiaramente il suo successo non fu peraltro limitato al solo mercato arcade. Analogamente al suo precursore, anche esso poté di fatti godere di una serie di conversioni home pressoché infinita. Traendo vantaggio dalle similitudini

esistenti tra l'architettura interna del Sega Megadrive e quella della scheda CPS1, il miglior adattamento casalingo fu inizialmente appannaggio esclusivo del nero 16-bit di Osaka... Sebbene tra le tante edizioni prodotte spiccasse infatti anche quella per C64 (che poteva tra l'altro godere del supporto di una colonna sonora riarrangiata dal mitico Tim Follin), né il PC Engine, né il vetusto Sharp X68000, tanto meno il "semplice" Master System seppero offrire uno spettacolo migliore...

Almeno fino all'arrivo del leggendario Super Ghoul's 'n Ghosts per SNES... Uscito nel 1991 quello che i giapponesi chiamarono Chomakaimura incarnò senz'altro l'acme assoluto della serie: una

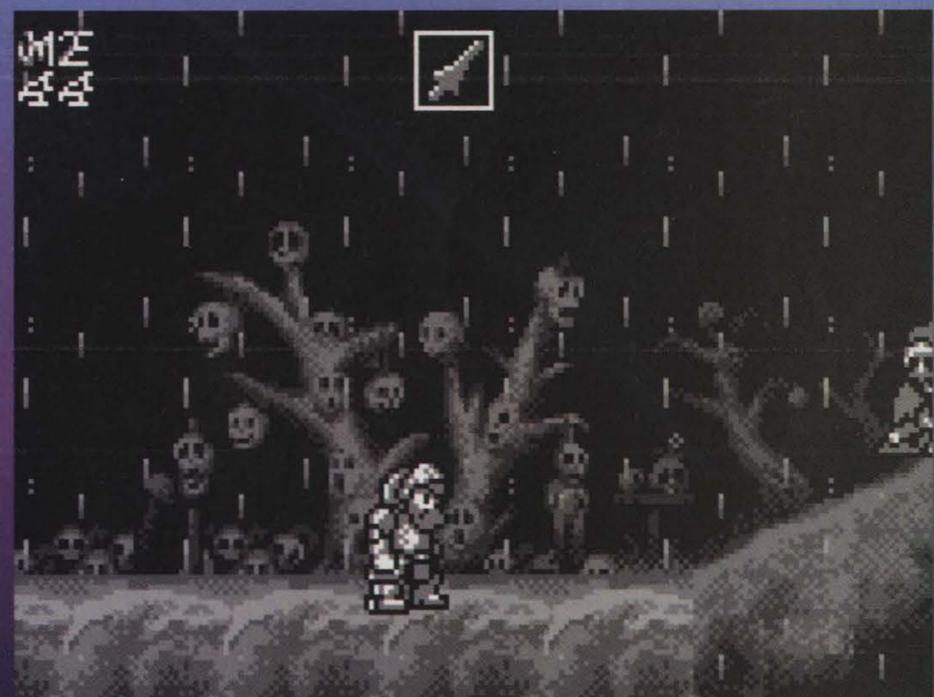
vera celebrazione in pixel dell'opera di Fujiwara che, alla luce dell'aggiunta di nuovi, preziosi dettagli e dell'innesto degli effetti speciali scaturiti da un sapiente utilizzo del Mode 7, seppe in qualche modo spingere le qualità dell'originale persino oltre gli standard di eccellenza precedentemente fissati. Nonostante la presenza di qualche sporadico rallentamento - dovuto, come molti sanno, più alle limitazioni dell'hardware utilizzato piuttosto che a eventuali distrazioni degli sviluppatori Capcom - l'eccezionalità propria del level design sarebbe conseguentemente risultata ulteriormente impreziosita, in modo che stage come l'onnipresente cimitero, la spettrale nave pirata fantasma e le rivoltanti interiora del mostro avrebbero presto propiziato il loro ingresso nel comune immaginario di tutti i giocatori dell'epoca.

#### UN GARGOYLE PER AMICO

Vale sicuramente la pena operare a questo punto una breve deviazione narrativa e spendere qualche parola riguardo l'ammirabile carriera del simpatico Firebrand, meglio noto come protagonista assoluto della riuscitissima serie di spin-off Gargoyle's Quest. Prima di assurgere a star indipendente della cosmologia videoludica, questo gracchiante demonietto alato si era procurato una pessima reputazione tirando ossessivamente dei teschi contro il povero Artù all'interno del memorabile stage del castello presente in Ghosts 'n Goblins. Individuando in lui i connotati della star, i ragazzi della Capcom decisero di regalargli l'opportunità della vita nel 1990, quando gli concessero il lusso di far da mattatore in quel Gargoyle's Quest (Makamura Gaiden) che, a cavallo tra riuscite sezioni platform e sfumate contaminazioni GdR, procurò sollazzo pressoché infinito a tutti i possessori di Game Boy. L'inatteso

#### NON SOLO GNG...

Artù è apparso in altri titoli e ne ha influenzati altri ancora. Salta fuori come boss particolarmente bastardo nello sparattuto di DC Psykyo/Capcom intitolato Gun Spike/Cannon Spike, con tanto di armatura d'epoca spaziale. Si può anche far ricorso a lui per distribuire delle severe punizioni in Marvel Vs Capcom. Si ritiene che quando le voci di un G&G 3D avevano fatto il giro del mondo ma non erano approdate a nulla, l'idea alla fine avesse generato Maximo. Takeshita ammette che le cose possano essere andate proprio così: "I capitoli di Maximo sono stati sviluppati da un team completamente diverso, perciò per me è piuttosto difficile fare commenti. Tuttavia non penso che abbiano mai avuto l'intenzione di creare un sottoprodotto del franchise di G&G, piuttosto che abbiano voluto rendergli omaggio". A prescindere da quale delle due ipotesi sia quella giusta, i due titoli economici della serie Maximo sono raccomandati a tutti gli appassionati della serie e, cosa più importante, sembrano proprio appartenere all'universo di Artù.

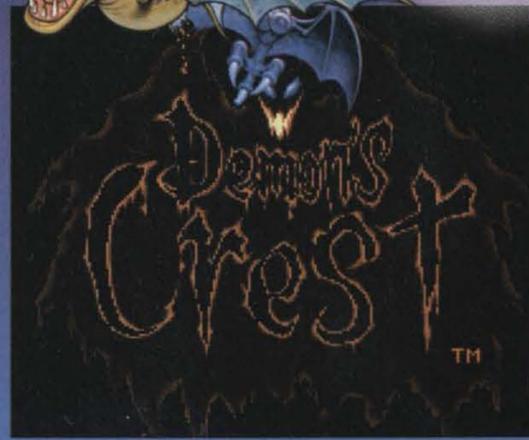


» Il semiconosciuto Ghosts 'n Goblins for » Wonderswan (1999).

# Ghosts' n Goblins



» Il grande Gargoyle's Quest inizia immediatamente con un'emozionante battaglia contro un drago gigantesco. »



» Demon's Crest: semplicemente uno dei migliori action platform disponibili per SNES. Recuperatelo subito!»



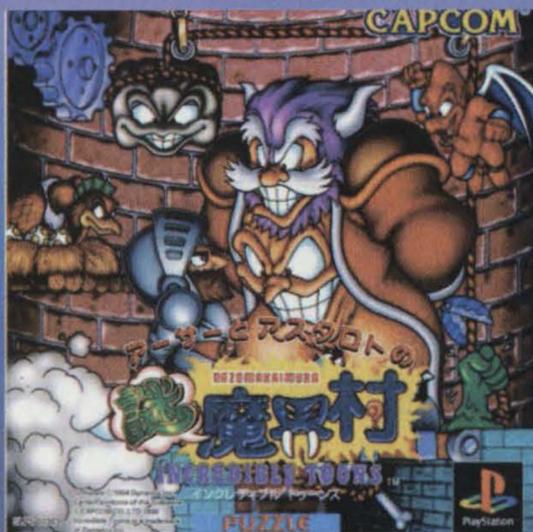
» Firebrand rimpiange di aver mangiato una confezione multipla di candelotti di dinamite Peperami.»

successo dell'esperimento in questione non tardò ovviamente a generare i suoi frutti. Nel 1993, fu pertanto possibile rivedere il nostro amico in azione alla volta di NES e GB nell'ottimo Gargoyle's Quest II - The Demon Darkness, il quale altro non fu che il preludio al terzo e ultimo episodio di una trilogia nata quasi per caso: il piacevolissimo Demon's Crest che, distribuito nel 1994 su SNES, seppe impreziosire ulteriormente i contenuti della serie applicando all'ormai collaudata formula da platform/GdR un comparto grafico anabolizzato dall'intervento del solito chip Mode 7... Non riuscendo tuttavia a imporsi sul mercato allo stesso modo dei suoi predecessori, questo episodio segnò purtroppo l'ideale conclusione della carriera da solista del mitico Gargoyle, il

quale sarebbe ritornato in scena solo in veste di cameo all'interno di titoli come il controverso SNK Vs Capcom: SVC Chaos (SNK Playmore - PS2) e il controverso GdR All-Nippo Namco X Capcom. Quando abbiamo detto a Takeshita-San che ci sono alcuni nostri colleghi nella redazione della rivista che venderebbero volentieri ciò che resta dei propri nonni per avere la possibilità di mettere le mani su un sequel o almeno una redistribuzione della trilogia di Gargoyle, ci è stato risposto quanto segue: "Penso che voi e gli altri fan di Firebrand avrete davvero una bella sorpresa quando giocherete a Ultimate Ghosts 'n Goblins per PSP... Per quanto riguarda una futura Capcom Classic Collection in cui possa magari trovare spazio l'intera trilogia...Beh, chi lo sa? Bisogna solo aspettare e vedere..."

all'interno di questo stesso numero di Retrogamer - ha fortunatamente dato adeguata risposta a una richiesta formulata dagli amanti della saga sin troppo tempo fa... E nel giocarlo si viene di sovente assaliti dal sospetto che Fujiwara e soci abbiano spiato nelle loro menti con qualche bizzarro tipo di percezione extrasensoriale... Era esattamente questo ciò di cui avevamo bisogno: un platform gioco tanto tradizionale quanto attuale che trova nelle sue sfumature GdR il modo di resuscitare (e mai termine fu più appropriato) un franchise che merita oggi come allora il vertice della ribalta. Qual è il segreto? Come... lo sapevano? Abbiamo provato a chiederglielo: "In realtà alcune idee si erano formate liberamente nelle nostre teste - ci ha spiegato Fujiwara San - dopodiché ci siamo seduti, le abbiamo discusse e si sono concretizzate. Nel corso di questo processo abbiamo ascoltato gli appassionati della serie e abbiamo creato degli elementi basati sulle loro idee...". Infine il maestro ha concluso: "Penso che il fascino dei platform consista nel fatto che regalino un'esperienza di gioco originale, fantasiosa e frizzante che non si può probabilmente ottenere da nessun altro genere. Guardando al futuro, cercheremo sicuramente di produrre titoli a tema di qualità ancora più alta ed è molto probabile che ci riusciremo...". Non potevamo davvero sperare in una conclusione migliore per il nostro viaggio,

**CRUDELISSIMI...**  
I capitoli di Makimura: tosti come un paio di stivali vecchi, giusto? Beh, non solo. Completare la trilogia principale inizialmente si dimostra un esercizio futile. Distruggete Astaroth e verrete rimandati all'inizio del gioco, dove vi verrà chiesto di completarlo di nuovo a un livello più alto di difficoltà e sconfiggendo i boss finali con la schifosissima arma del crocifisso. Fate fuori Loki e verrete spediti a prendere lo Psycho Cannon per poi tornare a giocare da capo, mentre Chomakimura vi obbliga a cercare di nuovo il braccialetto di Prin Prin, perdinci. Non è stata crudele Capcom con noi, sig. Fujiwara? "Non abbiamo mai pensato di essere crudeli mentre creavamo la serie: piuttosto rispondevamo ai desideri dei giocatori accaniti che volevano giochi in grado di mettere alla prova la loro abilità. I giochi non dovrebbero mai essere troppo facili, ma d'altra parte è importante che non siano tanto difficili da non permettere al giocatore di andare avanti, provocandone la frustrazione".



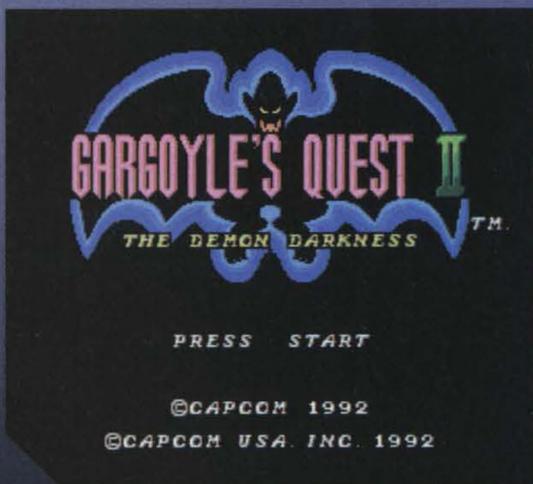
» Un gioco bizzarro, ma con degli artwork cartooneschi eccezionali.»

## LA QUIETE DOPO LA TEMPESTA

Contrariamente a quanto ci si potrebbe attendere, lo strepitoso successo registrato da Super Ghouls 'n Ghosts non avrebbe dato vita ad alcun sequel di sorta...

Se si esclude la piacevole parentesi rappresentata dall'esclusivo Ghosts 'n Goblins per Wonderswan - distribuito nel 1999 proprio sui circuiti dell'omonima console firmata Bandai - le apparizioni di Artù e compagni si sarebbero successivamente limitate infatti alle retro-collection made in Capcom realizzate prima per Saturn e PSX e poi su alcuni dei sistemi presenti attualmente in scena. Il Game Boy Advance ha per esempio ospitato recentemente una rielaborazione della leggendaria versione SNES... Qualcuno potrebbe a questo punto sottolineare l'esistenza dei due validi capitoli della serie Maximo varata da Capcom nel corso della decorata carriera della PS2; tuttavia, per ammissione dello stesso team adibito al loro sviluppo, l'operazione in questione ha avuto più il compito di omaggiare il grande classico, piuttosto che di riprenderne trama e protagonisti...

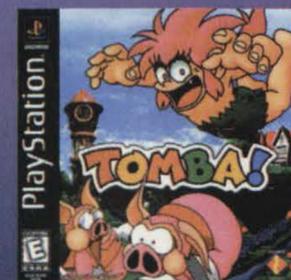
La relase dell'eccellente Ultimate Ghosts 'n Goblins per PSP - recensito peraltro



» Gargoyles Quest II su NES»



» Fino all'arrivo della PSP, Super Ghouls 'n Ghosts per SNES era senza dubbio il capitolo visivamente più spettacolare della serie...»



» Tomba! (PSX). Una piccola gemma per gli appassionati del genere.»



# NASCE IL TAG TEAM PIU FORTE DELLA WWE

## SMACK DOWN

## RAW

### FINALMENTE INSIEME

### DIVENTANO UN UNICO MAGAZINE!

**IN  
EDICOLA  
A 4,90  
EURO!**

**VINCI  
FANTASTICI PREMI  
FIRMATI WWE**



**MVP "TUTTI VOI VORRESTE ESSERE"**

**I COLOSSI  
DEL RING  
SCOPRI I WRESTLER  
PIU MASTODONTICI  
DELLA STORIA**

**RAW  
MAGAZINE**

**UMAGA  
"COMBATTO PER  
L'ONORE DEL SANGUE"**

# L'UNIONE FA LA FORZA!

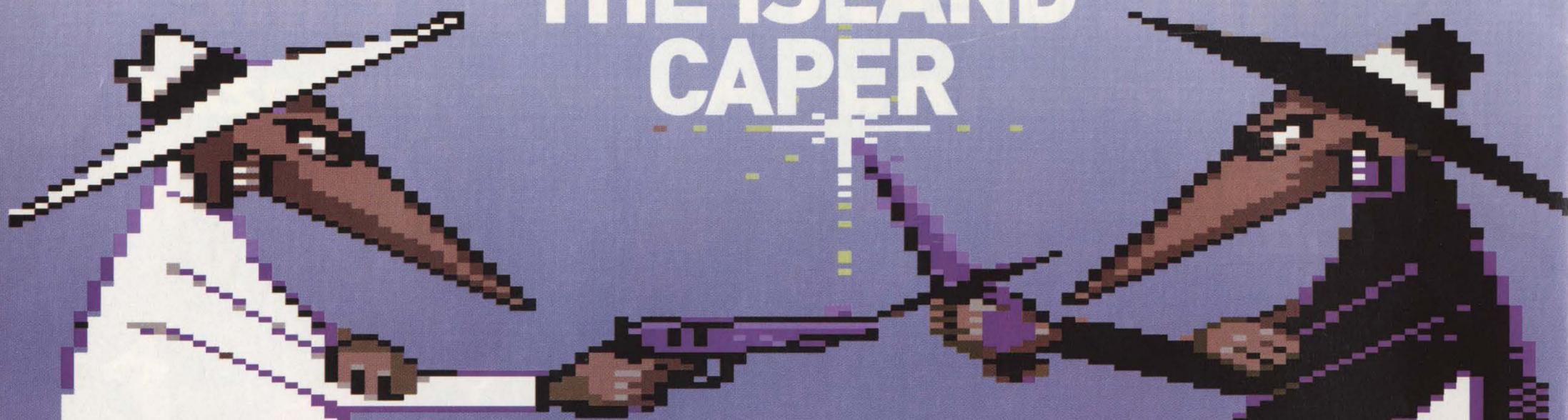


WWW.PLAYPRESS.COM

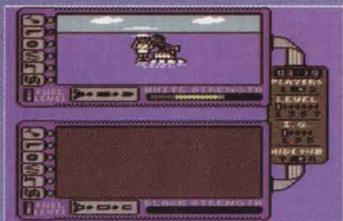
RETRO CULT

# SPY VS SPY

## THE ISLAND CAPER



Informazione riservatissima: qui di seguito sono contenute indiscrezioni speciali sul secondo gioco della storica serie spionistica prodotta dalla First Star Software. Leggetele in fretta, l'articolo si autodistruggerà entro dieci secondi...9...8...7...



» Malgrado la trama spionistica, l'obiettivo dei due personaggi diviene evidente non appena la donna emerge dal sottomarino.



» Mentre la spia nera cerca l'ultimo pezzo del missile, quella bianca consulta la mappa e scopre di esserci appena passata davanti.

### NEI DETTAGLI



- » VERSIONE PRESENTATA: C64
- » SVILUPPO: MIKE RIEDEL
- » USCITO NEL: 1985
- » GENERE: STRATEGICO/ARCADE

**T**ra i vari, meravigliosi luoghi esotici che le agenzie usano proporre nei loro micidiali Last Minute balneari, non troverete mai un posto come Spy Island... A giudicare dal panorama che questo placido lembo di terra spalmato tra le acque dei Caraibi ha da offrire, viene tuttavia da chiedersi increduli "Come mai?"... Ebbene, a sfregio della dorata sabbia cocente, delle nodose palme grondanti noci di cocco e di quel gigantesco sole di rame, pare proprio che questo atollo (apparentemente) privo di alcuna presenza umana, non sia esattamente ciò che sembra... Anzi, volendo utilizzare un eufemismo, potremmo dire che si tratti di un vero e proprio inferno travestito da paradiso! Basta osservare l'isola con maggiore attenzione ci si accorge infatti dell'agghiacciante realtà: oltre ai preoccupanti squali Mangiauomini che abitano l'Oceano circostante, potrete per esempio scorgere il micidiale vulcano attivo che ne sovrasta la sommità o magari, con un po' di fortuna, individuare i resti dell'XJ41/2, che non è un vecchio modello di Jaguar, bensì un missile supersegreto al quale sono interessati due governi

rivali... Roba pericolosa, insomma... Roba probabilmente più adatta a un navigato agente segreto che non a un panzuto turista appassionato di Lost... Ed è essenzialmente alla luce di questa riflessione che abbiamo sempre preferito limitarci a visitare questo tramite il protagonista di The Island Capers, piuttosto che fiondarci noi stessi allo sbaraglio... Opportunamente vestito di una garbata combo di cappello & impermeabile in stile Humphrey Bogart, costui avrebbe in effetti saputo molto meglio di noi dove mettere le mani (e le trappole) per impedire al suo accanito rivale di ritrovare per primo le parti del missile di cui sopra... E, soprattutto, sarebbe morto volentieri al nostro posto... Pur se in veste di spettatori, anche noi avremmo dovuto in ogni caso far la nostra parte, giacché il titolo in questione avrebbe preteso ben più della verve in forza

LA VARIETÀ DEL GAMEPLAY E DELLE SITUAZIONI PROPOSTE IMPEDIVA CHE UNA PARTITA POTESSE ESSERE UGUALE ALL'ALTRA



» La spia bianca si sforza di mostrarsi impassibile mentre quella nera salta in aria per l'esplosione di una bomba al cocco.

al suo carismatico mattatore per essere portato a termine....

Frenetico e immediato, il sequel di quell'azzeccatissimo Spy Vs Spy che, tanti anni fa, fece il successo della compagnia inglese First Star Software presentava di fatto una sfida seria e complessa: un testa a testa da vivere sul filo del rasoio

“QUESTO SEQUEL SEMBRA DIVERTENTE QUANTO L'ORIGINALE, MA SE ANCHE NON LO FOSSE, LO RACCOMANDO COMUNQUE A TUTTI GLI APPASSIONATI DI SPY VS SPY”

GARY PENN, ZZAP!64#6, OTTOBRE 1985



La spia bianca non ha il tempo di gioire per aver preso in trappola la spia nera, che incappa nell'esplosivo al napalm.

attraverso il contributo di un comodo Split Screen volto a mostrarci sia gli spostamenti del nostro che quelli del suo infame avversario...

Questa sorta di "partita a scacchi" per corrispondenza avrebbe ovviamente incluso momenti in cui le due spie si sarebbero trovate una di fronte e all'altra, con tutte le (dolorose) conseguenze del caso... Duelli a parte, aggiudicarsi il confronto sarebbe stato principalmente una questione di strategia: seppellendo bombe e preparando trappole, il nostro alter ego avrebbe per esempio potuto chiudere eventuali vie di fuga al suo antagonista, impedirgli di giungere al nascondiglio di una delle preziosi parti dell'oggetto

del desiderio tramite l'applicazione di un eventuale tranello oppure ostacolare semplicemente i suoi spostamenti ed è oltremodo chiaro che lungo il corso degli eventi egli avrebbe potuto facilmente divenire vittima degli stessi trucchi... Tuttavia, la partita non si sarebbe conclusa neanche nel caso in cui il nemico fosse riuscito a impossessarsi dell'intero missile... Conoscendo la locazione del sottomarino in fuga, avremmo potuto infatti attenderlo nei paraggi e sorprenderlo in pieno Bond-Style attuando magari una letale combinazione di trappole e colpi di spada... Come a questo punto potrete intuire, il secondo capitolo di Spy VS Spy era indiscutibilmente divertente, originale e sufficientemente vario da non permettere mai che una partita somigliasse all'altra... A fronte di tutto ciò, qualcuno potrebbe però contestarne la promozione a "Cult Game" in relazione alle scarse innovazioni grafiche e concettuali proposte rispetto al suo predecessore... Ciò nonostante, riteniamo che esso posseda nella sua ambientazione l'elemento in grado di valere l'ideale consegna della nobile carica... Lo scenario alla base del primo Spy VS Spy era infatti desolato, monotono e in definitiva molto meno attraente dei frizzanti



Allo scadere del tempo il vulcano erutta, travolgendo le due spie con una colata di magma. Ouch!

panorami offerti dall'isola della "morte a fumetti"... E fu probabilmente questa insolita soluzione stilistica ad aggiungere al tutto il tocco magico che mancava...

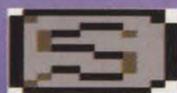
Dopo Island Capers, sarebbero venuti altri episodi della serie, ma siamo fermamente convinti che esso resti a tutt'oggi il suo miglior esponente... Pur offrendo un gameplay avvincente, Arctic Antics, il terzo capitolo "polare", non seppe infatti regalare emozioni altrettanto fresche, mentre il quarto, Spies in Space fu cancellato prima del suo debutto... Volendo essere autolesionisti potremmo citare l'update in 3D per Xbox o magari spezzare una lancia in favore della passabile edizione Game Boy ma preferiamo concentrare l'ultima delle nostre riflessioni su quello splendido monile chiamato Nintendo DS... Con i suoi due schermi in bella mostra e le relative capacità di Rete, questa console potrebbe rivelarsi una sede perfetta per un remake in grande stile dei primi due capitoli della saga... Secondo voi alla First Star una proposta del genere come la prenderebbero?

UNA TRAPPOLA PER TUTTI

Trovate una vanga e potrete scavare una buca insidiosa; aggiungete un picchetto di legno per rendere la trappola ancora più letale.



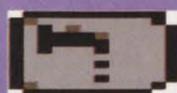
Afferrate una corda, legatene un capo alla cima di un albero e seppellite l'altro: la spia rivale si ritroverà catapultata fra i rami!



Su ciascuna isola c'è una pistola nascosta con cui sparare alla spia nemica. Invece di crollare a terra e morire, questa si mette a ruotare.



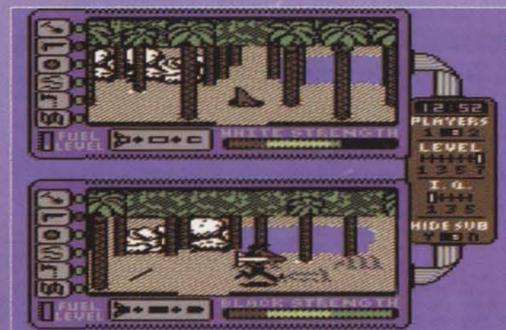
Le due spie hanno con sé una piccola scorta di napalm, sepolta come le bombe al cocco. Non provateci a casa, gente!



Prendete del carburante dai rottami dell'aereo con una noce di cocco e confezionate una sorpresa esplosiva per l'incauto che vi passerà sopra.



La meno pericolosa delle opzioni è la mappa. Utilizzatela per scoprire dove si trovano le parti del missile e per capire dove siete già stati.



La spia nera corre al sottomarino mentre quella bianca, lanciata al suo inseguimento, cade in una buca.

LA SERIE COMPLETA

**SPY VS SPY**  
SISTEMI: C64, SPECTRUM, AMSTRAD CPC464, ATARI 800 XL/XE, MSX, BBC, NES, SEGA MASTER SYSTEM, ATARI ST, AMIGA, GAME BOY COLOR  
ANNI: 1984-99

**SPY VS SPY II: THE ISLAND CAPER**  
SISTEMI: C64, SPECTRUM, AMSTRAD CPC464, ATARI 800 XL/XE, APPLE II+, ATARI ST, AMIGA  
ANNI: 1985-89

**SPY VS SPY III: ARCTIC ANTICS**  
SISTEMI: C65, SPECTRUM, AMSTRAD CPC464, ATARI 800XL/XE, APPLE II+, IBM, ATARI ST, AMIGA  
ANNI: 1987-89

**SPY VS SPY OPERATION BOOBYTRAP**  
SISTEMI: GAME BOY  
ANNO: 1992

**SPY VS SPY**  
SISTEMI: XBOX  
ANNO: 2005

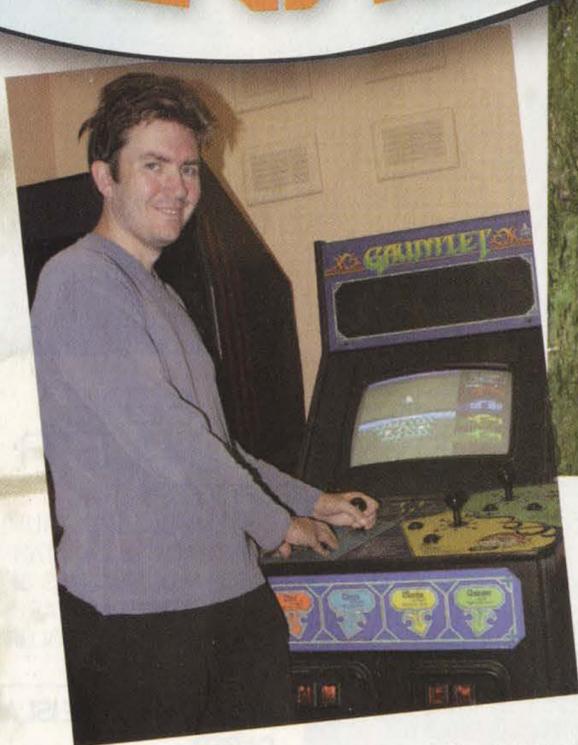




I GURU DELL'INDUSTRIA VIDELUDICA CI RIVELANO ALCUNI SEGRETI E, SOPRATTUTTO, IL NOME DEI GIOCHI CHE PORTEREBBERO CON LORO SULLA FAMOSA ISOLA DESERTA...

DESERT ISLAND

DESERT ISLAND

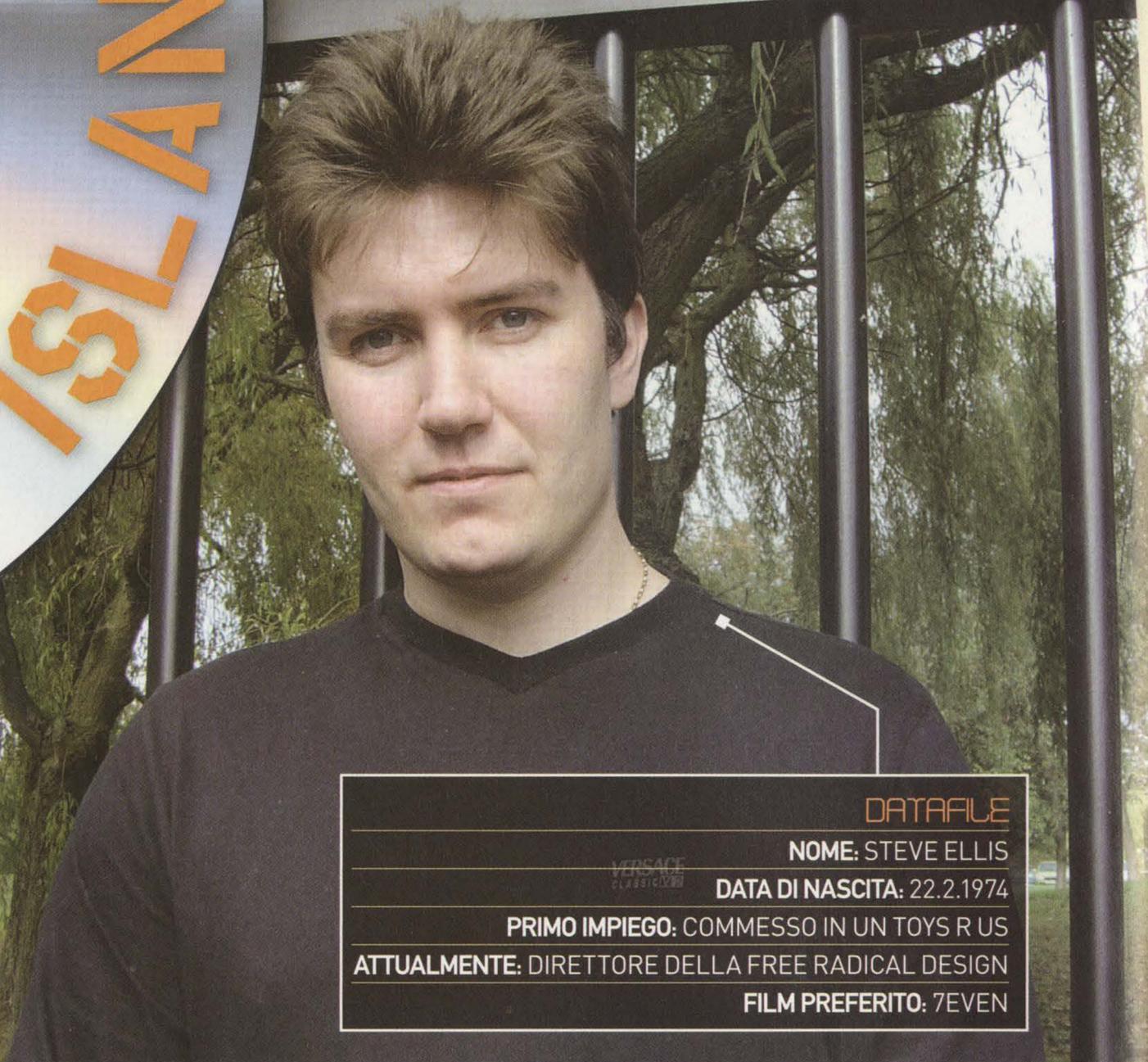


» Uno strumento indispensabile in ogni casa moderna.

DA GIOCARE

GoldenEye

Rivoluzionario per la sua epoca e GoldenEye dimostrò come l'uso intelligente di una licenza potesse contribuire all'esperienza di gioco invece di limitarla. La modalità Storia in single player si faceva apprezzare per il ritmo notevole e l'uso delle armi era più intuitivo di tanti altri sparattutto attuali in prima persona attuali, ma a scatenare davvero la furia del vostro agente furono i deathmatch in multiplayer. Rigiocandoci, dedicate un pensiero a Steve, che si chiuse da solo in una stanza per far giocare un gruppo di amici...



DATAFILE

NOME: STEVE ELLIS

DATA DI NASCITA: 22.2.1974

PRIMO IMPIEGO: COMMESSE IN UN TOYS R US

ATTUALMENTE: DIRETTORE DELLA FREE RADICAL DESIGN

FILM PREFERITO: 7EVEN

# STEVE ELLIS

È L'EMINENZA GRIGIA CHE SI NASCONDE DIETRO LA REALIZZAZIONE DI CAPOLAVORI COME GOLDENEYE E TIMESPLITTERS. L'INSTANCABILE STAKANOVISTA CHE UTILIZZA I WEEK END PER SCRIVERE NUOVI EMULATORI PER SPECTRUM: HA RINUNCIATO AGLI AFFETTI PERSONALI PUR DI PROGRAMMARE FINO ALLO SPASIMO E ULTIMAMENTE VIVE ANCORATO A UN KIT DI SVILUPPO PS3... GLI ABBIAMO PARLATO DELLA NOSTRA ISOLETTA... SIETE CURIOSI DI SAPERE IL RESTO?

**C**he alla Free Radical Design le cose vadano a gonfie vele ce ne accorgiamo subito con un veloce sguardo al parcheggio aziendale, dove spiccano in bella evidenza una Porsche Targa e una Ferrari 355. Una ammiccante segretaria ci conduce in una lussuosa sala riunioni e ci dice di attendere. Dopo qualche momento arriva lui, Steve Ellis, con un nutrito rifornimento di dolci alla crema.

“Cerchiamo di fare le cose per bene”, spiega, accennando al buffet. “Siamo in 120 a lavorare qui, e bisogna incontrare editori e stampa...”

IN PRINCIPIO...

Ne è passata di acqua sotto i ponti da quel giorno, verso la fine degli anni Novanta, quando in un sobborgo di Nottingham vide cinque

transfughi della Rare fondare una nuova società. E ne è passata ancora di più da quel Natale del 1982 quando, giovanissimo, ricevette in regalo dai propri genitori uno ZX Spectrum: la piccola e umile macchina che gli avrebbe schiuso la porta di nuovi mondi.

“Insieme c'erano anche due giochi, Snakepit e Atic Atac, ma ciò che più mi piacque fu il manuale delle istruzioni. Ti insegnava tutto ciò di cui avevi bisogno per programmare con quell'affare! Mi iscrissi anche a un corso serale di computer, ma avendo solo otto anni, servì una lettera di permesso della scuola...”

Il bambino prodigio Steve era l'orgoglio del suo preside. Nel giro di pochi anni avanzò di vari gradi nello studio delle materie informatiche e a 11 anni era già capace di accedere al codice di un sistema. Qualche tempo dopo, però, fu proprio la sua abilità a cacciarlo nei

guai... “Avevano implementato un network interno, una cosa nuova per quegli anni. Mi misi a violare i computer altrui. Feci un salto anche su quello dell'insegnante, per scoprire che lui stava facendo altrettanto col mio...”

Colto in castagna, Steve fu redarguito e gli venne proibito di avvicinarsi ai computer. Fu di fatto l'inizio della sua carriera di Spectrum “hacker”. Si insinuava nei codici dei giochi, scopriva una o più poke e le inviava alla rivista Crash. “Usando la cartuccia Multiface, ricercavo dove modificare i valori numerici. Esistono appena tre o quattro possibilità per cambiare un valore all'interno della memoria. Individuavo quelle parti del codice e le sostituivo con altre diverse, per ottenere determinati risultati. Vite infinite? Sì, qualche volta...”

In seguito divenne tanto abile in quest'attività da vendere i suoi preziosi segreti a Crash, che ne

**W**E return to CRASH Towers where the team of reviewers, ably represented by the lovable Nick Roberts, is about to reveal whether its recent success was just a flash in the pan. Only two months ago, streetwise Robin Candy proved that you can work for CRASH and win a challenge - provided you're cool enough to make up the rules. Spurred on by Robin's rock-star image, and desperate to build up one of his own, cheeky Nick has gone on a CRASH-course diet (cholesterol-free chip butties and low-fat jam rolls), acquired a pair of ultra-dark reflective shades (actually they're Joo-Janta 500 pan-chromatic peri-sensitive sunglasses through which he can see absolutely nothing) and has been mugging up on the latest in trendy street-speak. Anything Candy do can Nick do better. It's drizzling steadily outside. Convinced of an ill-omen, Jarrett, the team coach, gets on to his rabbit's foot and begins to pray. Surely we're not about to lose again... The office shivers with anticipation as the awesome arena is prepared.

**SMART ELLIS**

The challenger, Stephen Ellis from Stoke, has already arrived. Accompanied by a large entourage of friends and relations, he practices quietly in the corner producing a list of phenomenal

accres. At 14 he already has an 'O' level in Computer Studies and is due to take his 'A' level next year. Fortunately Nick can't hear any of this - he's slaving away over a hot examination desk taking his Maths GCSE.

When he finally does arrive, casually waving his home-made (Blue Peter-style) sticky-backed plastic fidget, the Tips master fumbles in his pocket only to realise he's forgotten his ultra-hip shades. Rapidly hiding his packet of not-very-low-fat crisps he

**READY, STEADY, GO!**  
Nick picks up the mace and zooms through the first eight screens. Stephen hesitates on screen two, collecting more and more jewels, before finally moving on with a massive treasure score of 1050. As the game continues, numerous relatives, crowding around the

CyberNick passes on the customary CRASH goodies to the vanquished challenger, Stephen Ellis



FREE RADICAL

» **Sopra a sinistra:** un giovane Steve sta per essere sconfitto da un "grande" vestito con una giacca Denim. Che roba gli anni ottanta. **Sopra a destra:** Haze per PS3 è l'attuale progetto di Steve. Non contando gli emulatori per Spectrum...

» **A destra:** nella versione giapponese di TS2, sottotitolata "Invaders of the History", non era possibile sparare alle scimmie (da quelle parti, una specie protetta), a meno che non fossero loro a colpirci per prime. Folle ma vero.

ricavò una cassetta allegata (Games Master).

Terminati gli studi superiori, Ellis si iscrisse alla Staffordshire University, dove studiò scienze informatiche. Cercò anche di realizzare un software per la gestione delle acque di rifiuto. Ma il successivo fallimento lo fece propendere per una strada alternativa.

"Acquistai il mio primo numero di Edge -il 29, se ricordo bene- con l'idea di ritornare sui videogiochi in senso speculativo. Avevo già realizzato qualche prototipo di gioco e alcuni demo per Amiga, senza però mai considerare seriamente la possibilità di lavorare nell'industria. Misi un annuncio sulla rivista, mi giunsero alcune offerte e accettai quella della Rare. Non sapevo bene chi erano e mi era addirittura ignoto che

un ristretto gruppo di persone di talento, che sapeva fare tante cose senza ricorrere a programmi troppo rigidi. Lo sviluppo poteva andare avanti a lungo - per anni, in questo caso - ma come risultato si avevano titoli veramente ben fatti".

GoldenEye sembrò confermare in pieno le parole di Ellis. Questo prodotto ridefinì il genere degli FPS, vendendo otto milioni di copie in tutto il mondo e comparando regolarmente, da allora, in tutte le classifiche dei più grandi giochi di tutti i tempi. Nei 18 mesi del progetto, Steve lavorò alle texture, alla dinamica delle esplosioni e all'uso della memoria virtuale su una console - tecnica pionieristica, fino ad allora esclusivo

## "PER GOLDENEYE, CONVERTII TUTTO QUANTO ERA CONNESSO AL GIOCO SINGOLO PER UNA MODALITÀ SPLIT-SCREEN A QUATTRO GIOCATORI" STEVE ELLIS

fossero stati loro a produrre Atic Atac, quando si chiamavano Ultimate Play the Game: questo particolare lo scoprii quando mi recai al colloquio, vedendo tutti quei vecchi poster".

### GOLDEN YEARS

Steve sostiene che fu la sua competenza nel programmare in Assembly (ancora oggi poco comune) ad assicurargli il posto. Dopo il classico mese di ambientamento, fu assegnato al primo progetto. La Rare, nota fino a quel momento per i suoi Platform, si era intascata la licenza di 007 per N64 e sarebbe stata una delle poche, privilegiate compagnie a lavorare sulla nuova console della Nintendo.

"Soprannominarono il nostro gruppo 'Dream Team'," dice Steve con una smorfia. "Il gioco di GoldenEye avrebbe dovuto essere pronto per l'uscita del film. La Rare era per metà di proprietà della Nintendo e godeva di una buona reputazione. I fratelli Stamper (dirigenti della compagnia) potevano praticamente dire che un gioco 'sarebbe stato pronto quando sarebbe stato pronto' e la Nintendo li lasciava fare. Come ambiente di lavoro era piacevole:

appannaggio del PC - che rimpiazzava il codice all'interno e all'esterno della memoria, raddoppiando di fatto le capacità del N64.

"GoldenEye uscì nell'agosto del 1997, ma la cosa buffa è che fino all'aprile di quell'anno doveva restare un'esperienza in single player. Avevamo discusso della possibilità di un multiplayer - ci era stata mostrata una versione provvisoria di Super Mario Kart e continuavamo a guardare le quattro porte controller della console - senza però arrivare a nulla di concreto. Fu allora che mi misi da solo in una stanza e cominciai a ripercorrere il codice, pezzo dopo pezzo. Convertivo tutto quanto era connesso al gioco singolo per una modalità Split-screen a quattro giocatori. Fu dura, ma ci riuscii. E ne valse la pena". In effetti, se GoldenEye spostò in avanti i confini del genere, in termini di narrativa e I.A. dei nemici, fu il perverso piacere di centrare alla testa i vostri amici a mantenere elevata per mesi -se non per anni - l'attenzione dei giocatori per questo prodotto. La Rare, naturalmente, fu ansiosa di sfruttare questa miniera d'oro... E noi eravamo ben lieti di lasciarli fare... "



### IL DOPO GOLDENEYE

Dopo aver addentato uno dei morbidosi dolci alla crema, Mr.Steve continua il suo racconto...

"Poi un giorno, Tim Stamper venne da noi chiedendoci di realizzare un prodotto simile a GoldenEye. In un primo tempo, ci sembrò ovvio insistere sulla licenza di 007, e trascorremmo così una giornata sul set de Il Domani non Muore Mai nel tentativo di catturare nuove ispirazioni. Qualcuno dell'amministrazione scelse però una via diversa. GoldenEye e le licenze di 007 avevano in partenza limiti ben precisi, dovevano rispettare i film di riferimento. Si decise dunque di creare qualcosa di originale, con un personaggio femminile come protagonista. Trovai l'idea molto interessante..."

Quel "personaggio femminile" sarebbe poi diventata Joanna Dark, e il team di GoldenEye venne trasferito in blocco allo sviluppo di Perfect Dark. Steve continuò a occuparsi del motore grafico, giungendo a notevoli progressi nella creazione del Motion Blur e nell'effetto torcia, anche se solo il primo trovò posto nella versione finale. Ellis non attese comunque l'uscita del gioco e nel 1999 lasciò la Rare, seguendo la determinazione dei principali componenti del gruppo di GoldenEye di mettersi in proprio... Gli chiediamo dunque se la sua partenza rispondeva a una precisa scelta professionale oppure fosse in qualche modo scaturita da un accordo con i suoi ex colleghi...

Steve soffoca un nuovo boccone di dolce. "Diciamo che... pensammo che avremmo potuto fare meglio da soli", spiega, "o almeno che la cosa ci sarebbe stata di beneficio. Eravamo stati ben ricompensati per GoldenEye ma qualcuno veniva trattato meglio di noi. La compagnia ci aveva inoltre lasciati soli nello sviluppo del gioco,

### TUTTO RITORNA IN CIRCOLO...

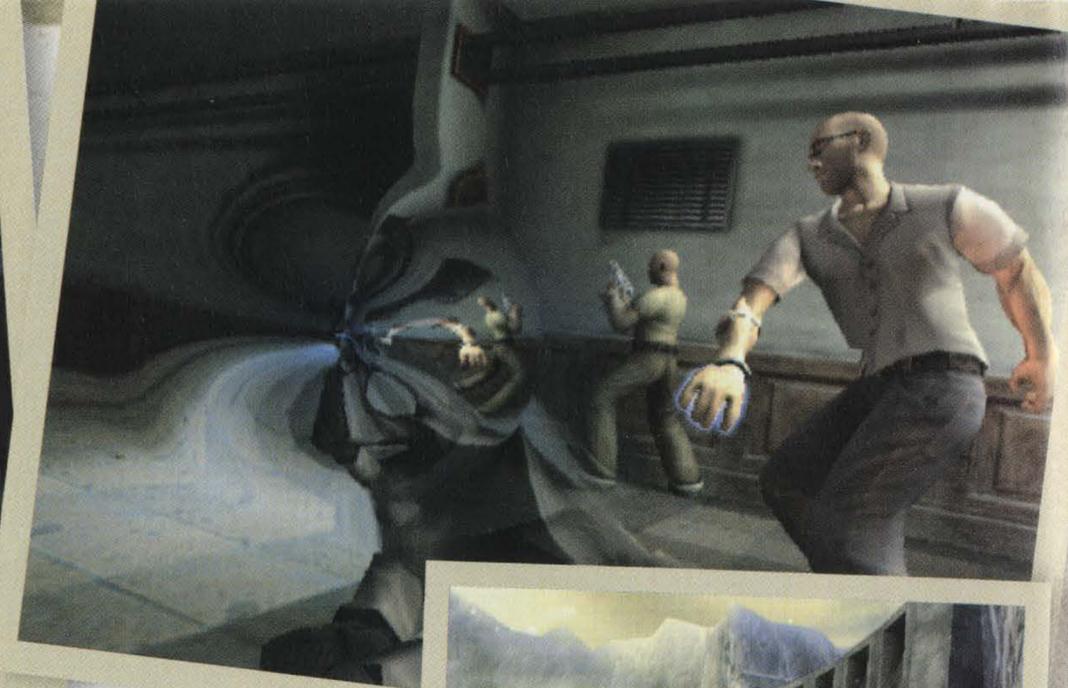
Oltre a inviare valanghe di cheat per lo Spectrum a Crash, Steve comparve anche nel numero 54 della rivista. "Partecipai alla Crash Challenge, sfidando Nick Roberts a Cybernoid. Persi per tre a zero, ma mi diedero un buono di 40 sterline per l'acquisto di software, una bella cifra per quei tempi. Come lo usai? Per comprare quei giochi di cui Crash voleva le cheat. Entravo nel codice, lo modificavo e mandavo loro le poke". Chi riesce a trovare quel numero, corra a pagina 58. Oltre a vedere un Ellis nei suoi anni più verdi, troverete un Nick piuttosto compiaciuto per aver distrutto le speranze e i sogni di un 14enne davanti a familiari e amici. La signora Roberts ne sarà stata fiera.



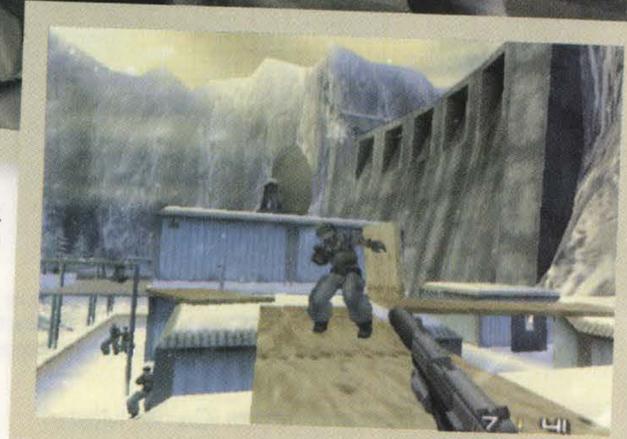
» Lo sconfitto Steve si prende il premio di consolazione...



» GoldenEye vantava alcune impressionanti esplosioni Bunsen.



» Sopra: Second Sight vanta l'inconfondibile marchio di stile della FRD.

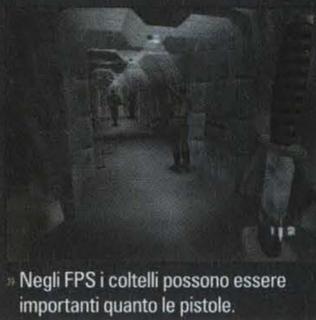


» Il livello della diga di TS2 deve molto all'eredità di GoldenEye.

## IL PARERE DELL'ESPERTO

Oggi che di FPS se ne vedono in giro un'infinità, abbiamo chiesto a Steve di fornirci la guida definitiva al genere. Gli lasciamo la parola...

"Controlli: è qui che falliscono molti giochi. Noi dedichiamo molte energie a rivedere quelle cifre che influiscono su questo aspetto: la velocità nel rigirarsi, i tempi di reload, il movimento della telecamera, l'inerzia. Individualmente sembrano poca cosa, ma possono davvero fare la differenza. Il framerate: dal primo giorno di esistenza della compagnia abbiamo puntato ai 60 fotogrammi al secondo. Bisogna accettare qualche compromesso, ma la giocabilità ne risente favorevolmente. Il testing: impossibile sottovalutare la sua importanza. Dopo un'ora con il controller fra le mani, avevamo una lista di cose da migliorare per il giorno successivo. E infine, naturalmente, occorre implementare un multiplayer divertente".



» Negli FPS i coltelli possono essere importanti quanto le pistole.

senza fornirci un grande aiuto. Non ci piacevano i loro sotterfugi: ci vietavano di avere contatti con la Nintendo e con le persone di 007. Così prendemmo una decisione. Avremmo realizzato i giochi che volevamo realizzare, rendendone conto unicamente a noi stessi".

### LA NASCITA DI TIMESPLITTERS

I cinque ardimentosi - David Doak, Graeme Norgate, Lee Ray, Karl Hilton e Steve - progettarono in origine di creare un ambizioso FPS di nome Redemption, identificato da quei poteri psichici poi visti in Second Sight. Quando

Dato vita al marchio di TimeSplitters e dimostrata la propria competenza in tema di sparattutto, la compagnia dedicò gli anni seguenti a coltivare il concetto. Il sequel del 2002 e il recente TimeSplitters: Future Perfect vantavano anch'essi favolose modalità Multigiocatore cui sono stati aggiunti validi plot narrativi e un'altrettanto considerevole dose di umorismo. "In TimeSplitters 2 avevamo previsto un assalto al World Trade Center. Sparare a volontà fra le due torri sarebbe stata una gran cosa. L'11 settembre ci costrinse a rivedere tutto".

## "IN TIMESPLITTERS 2 AVEVAMO PREVISTO UN ASSALTO AL WORLD TRADE CENTER. L'11 SETTEMBRE CI COSTRINSE A RIVEDERE TUTTO" STEVE ELLIS

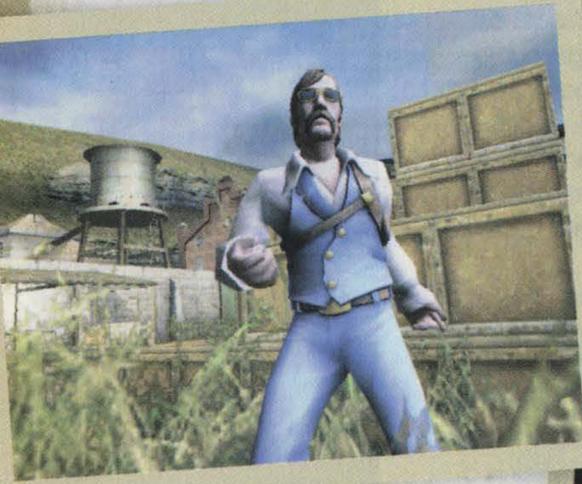
però il lancio della PS2 venne rinviato al 2000, il team cambiò nuovamente i suoi programmi iniziando a sviluppare quello che sarebbe stato il primo capitolo di TimeSplitters. Grazie a un anno di intenso lavoro, la prima uscita dell'esordiente Free Radical raggiunse in tempo la linea di lancio della nuova console, anche se Steve finì col pagare pesante dazio...

"Già, il divorzio da mia moglie", continua Steve. "Ero occupato notte e giorno dallo sviluppo. Inizialmente il gioco doveva essere esclusivamente orientato al multiplayer. La modalità Single fu un'aggiunta successiva. Non tutti hanno amici con cui giocare".

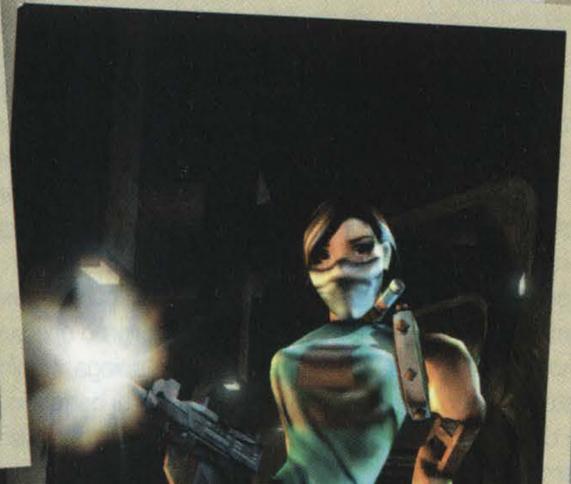
### ...E ADESSO?

Attualmente la Free Radical sta ora lavorando su Haze per PS3 e su un altro titolo - non ancora annunciato - per la LucasArts. Il ruolo di Steve si è fatto inevitabilmente più manageriale. Ha continuato a mantenersi in esercizio come programmatore

implementando alcuni minigiochi di TimeSplitters 2: fra questi Anaconda, un pseudo-clone di Snake, e un tributo a Lunar Lander. Un segno della tua passione per il retrogaming, Steve? "In tutta onestà, adorerei realizzare giochi per gli 8 bit", confessa. "Il mio sogno sarebbe realizzare un remake di Jet Set Willy per Amiga. Ho trascorso l'ultimo weekend cercando di scrivere un emulatore Spectrum contenuto in non più di 1000 righe di testo. Alla fine ne ho impiegate 1088, ci sono andato abbastanza vicino. I progressi della tecnologia hanno tolto qualche opportunità. I principianti fanno più fatica a inserirsi, a vedere qualcosa su schermo. Sapete, adesso ho un figlio. Se fra qualche anno dovessi provare a insegnargli qualcosa di programmazione, gli consegnerò uno Spectrum e gli dirò: 'Questo è il tuo libro di testo. Leggilo e impara a usarlo!' Non ho idea di cosa succederà".

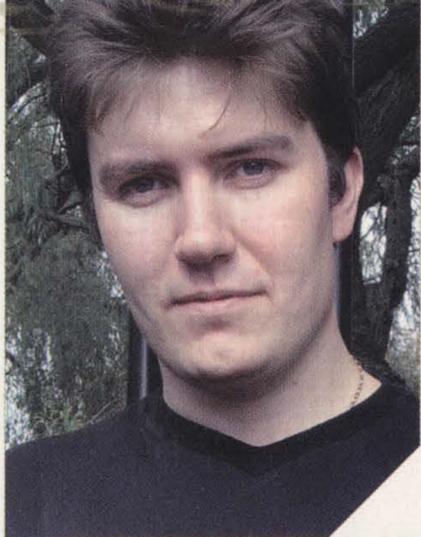


» L'ondeggiante Harry Tipper di Future Perfect: abilissimo con le pistole, come con i vestiti delle ragazze.

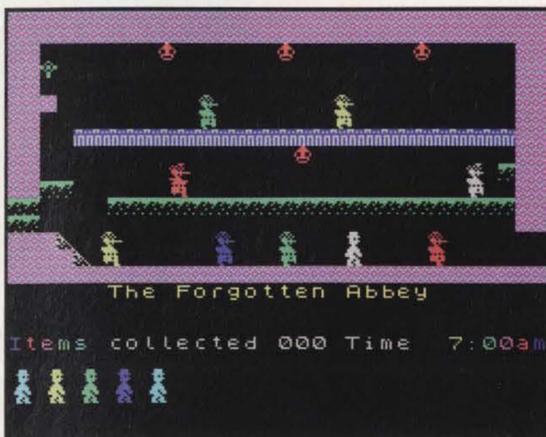


» Heather Mills come appare nel primo TimeSplitters.

» Alcuni livelli di Future Perfect riprendono la vita notturna di Nottingham.



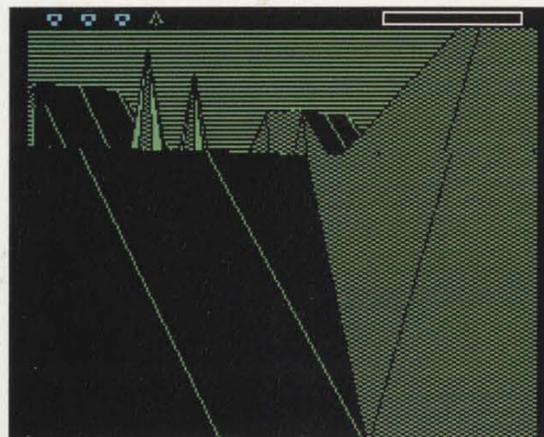
# STEVE ELLIS E I GIOCHI DELL'ISOLA DESERTA



## JET SET WILLY

(ZX SPECTRUM)

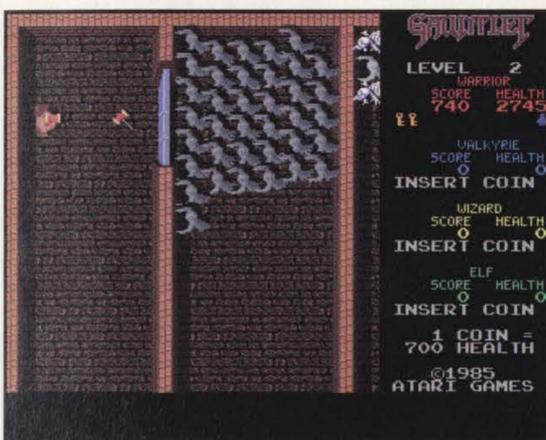
**1** 60 stanze di gioco erano una grande cosa per lo Spectrum. Ci ho giocato tantissimo, ma non l'ho mai portato a termine. Si dice che sia impossibile. JSW fu anche uno dei primi titoli ad avere una comunità dedicata: furono creati degli editor del gioco con i quali formare nuove abitazioni.



## THE SENTINEL

(ZX SPECTRUM)

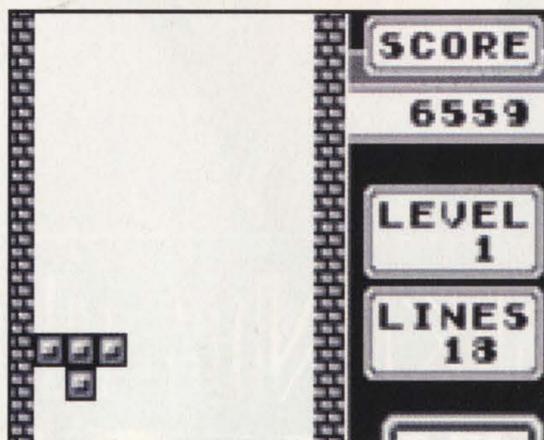
**2** Un interessante puzzle game, ancora oggi molto giocabile. Anni avanti alla sua epoca (un 3D basato su solidi per lo Spectrum!), godette nel 1998 di un remake per PC.



## GAUNTLET

ARCADE

**3** Si tratta probabilmente del primo titolo per quattro utenti al quale abbia giocato. Eccezionalmente giocabile e sorprendentemente equilibrato. Inserite altri gettoni per conservare la vostra salute. Geniale.



## TETRIS

(GAMEBOY)

**4** Forse il gioco più famoso di sempre. Lo si può riprendere a vent'anni di distanza. Chi non ci ha passato delle ore?



## POPULOUS

(AMIGA)

**5** L'inizio di un nuovo genere. Il simulatore di Divinità. Introdusse molti concetti inediti nel mondo dei videogiochi, gran parte dei quali sopravvivono tuttora.



## SIM CITY

(AMIGA)

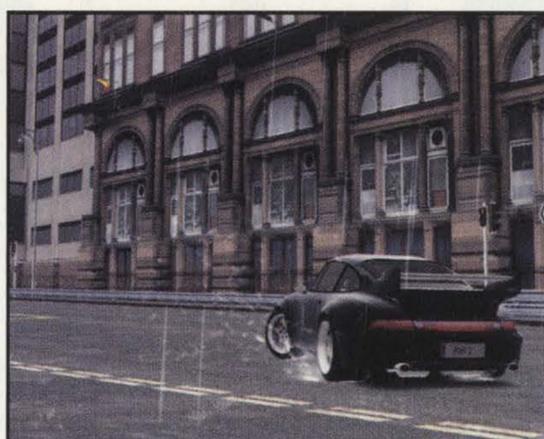
**6** Creare e gestire una città virtuale. Chi ci aveva mai pensato prima? Non sono mai riuscito a carpire i segreti del design. In compenso mi sono rovinato il divertimento scoprendo che basta scrivere FUNDS per avere più soldi senza alcuna fatica.



## SUPER MARIO 64

(NINTENDO 64)

**7** Rivoluzionario. La migliore conversione di un marchio dal 2D al 3D. Ben realizzato dall'inizio alla fine.



## PROJECT GOTHAM RACING 2

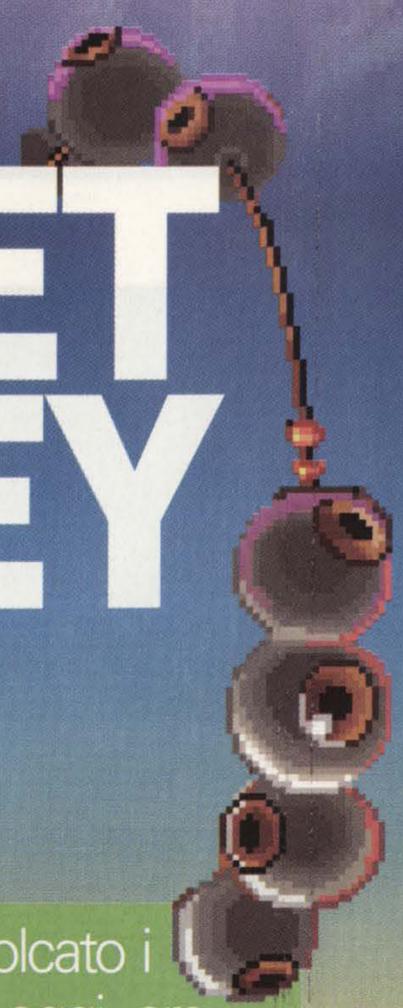
(XBOX)

**8** Il titolo che ho giocato di più negli ultimi 3-4 anni. Una curva di difficoltà ben calcolata offre un'esperienza gratificante ai giocatori più pazienti, enormemente incrementata dalla modalità Online - uno dei primi giochi a mostrare il vostro rango su scala mondiale.



THE MAKING OF...

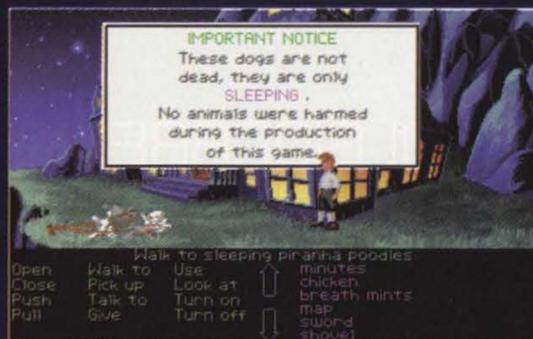
# THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Con rischi indicibili e traversie innumerevoli abbiamo solcato i 7 mari con l'obiettivo di realizzare un'impresa che, fino a oggi, era sfuggita al fior fiore dei giornalisti videoludici: catturare Ron Gilbert e David Grossman per poi costringerli a vuotare il sacco sui retroscena del più grande punta e clicca di tutti i tempi...



» La parte più divertente era quella di rimuovere il CD-ROM per evitare confusioni.



» Ecco una simpatica dimostrazione di quanto Gilbert amasse i film...



"LE BATTUTE FURONO SCRITTE DURANTE LA PROGRAMMAZIONE DEL GIOCO... COSA CHE OGGI RISULTEREBBE IMPOSSIBILE..."

RON GILBERT

**T**he Secret of Monkey Island è probabilmente uno dei titoli d'avventura che rimarranno impressi nella mente dei giocatori per tutti i secoli dei secoli.

Grazie ai suoi enigmi snervanti, alla sottile ironia permeante la sua intera sceneggiatura sottile e agli indimenticabili protagonisti di quest'ultima, esso possiede infatti tutte le inconfutabili qualità di un "evergreen" capace di stravolgere l'esistenza di appassionati appartenenti a tutte le età e ai credo videoludici... Com'è noto, i suoi creatori, erano fin ora riusciti a eludere gran parte delle interviste riguardanti il progetto, ma ora che essi giacciono innanzi a noi legati ai ceppi della nostra bagnarola non potranno fare altro che rispondere alle nostre domande... e firmare magari un contratto per realizzare un nuovo capitolo dell'opera!

**Ebbene, signori, come è cominciata la vostra grande avventura alla volta degli studios LucasFilm?**

**RG:** "Approdai alla LucasFilm all'inizio degli anni ottanta, per occuparmi della



» Solo il fatidico bottone rosso e le tartarughe potevano fare breccia negli impavidi cuori dei pirati... per spaventarli a morte!



» L'enigma sott'acqua era piuttosto semplice ma ingegnoso, ed era anche l'unico posto in cui Guybrush poteva forse rischiare la vita...

creazione di conversioni per C64 di titoli provenienti dal mercato Atari... La mia prima esperienza lavorativa nel settore videoludico ebbe comunque luogo presso la Human Engineered Software, dove iniziai di fatto a fare la conoscenza dell'8-bit di casa Commodore C64. Purtroppo, la compagnia fallì pochi mesi più tardi, e per me fu quasi come tornare sui banchi di scuola quando fui chiamato dalla LucasFilm".

**DG:** "Entrai a far parte della Lucas quasi per caso. Desideravo un lavoro non comune, stimolante e divertente, e sebbene non avessi mai valutato la possibilità di lavorare nel campo dei videogiochi, mi sembrò la strada più giusta per assecondare le mie inclinazioni..."

**Come nacque l'idea di realizzare avventure grafiche?**

**RG:** "...Dopo aver completato alcune conversioni, mi impegnai con Gary Winnick sulla creazione del primo adventure della LucasFilm, 'Maniac Mansion'. Fu qui che utilizzammo per la prima volta lo SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion ndr.) che fu in seguito adoperato per ogni prodotto della LucasArts. L'idea del 'Punta e Clicca' nacque da me... Ricordo che non sopportavo la vecchia modalità di interazione proposta nelle avventure grafiche realizzate tramite Panse (l'Intelligenza Artificiale del calcolatore, utilizzata per tutta la durata degli anni Ottanta ndr). Trovavo assurda e obsoleta l'idea che il giocatore fosse costretto a digitare determinate parole-chiave per poter proseguire nel gioco. L'interfaccia del 'punta e clicca' costituiva



» Guybrush ha preso coscienza che per conquistare il cuore di una donna non servono cioccolatini, ma bisogna ammaliarla con l'abilità oratoria.

una valida alternativa a quel metodo. Benché esso avesse il vantaggio di lasciare riflettere il giocatore sulle innumerevoli specificità dell'azione da compiere, spesso il gameplay risultava troppo frustrante e lento, poiché spesso il vocabolario in forza al programma appariva sempre troppo rigidamente imperniato su delle risposte standard difficili da comprendere..." (soprattutto per noi poveri italiani!!! ndr).

**DG:** "Si cercò di rendere l'utilizzo dell'interfaccia quanto più semplice possibile, dando ai giocatori l'opportunità di poter restringere il raggio di azioni probabili per risolvere i vari rebus..."

**Quale fu secondo voi il fattore che permise all'interfaccia SCUMM di imporsi come standard?**

**RG:** "Onestamente, credo che, per quanto lo SCUMM avesse rivoluzionato il modo di giocare, la sua affermazione sia dovuta soprattutto dalla bellezza dei giochi che esso supportava... Senza l'ausilio di un buon gioco, nessuno avrebbe probabilmente notato l'evoluzione tecnologica..."

**DG:** "In pratica, il soggetto e la relativa trama sono sempre stati più importanti delle varie tecnologie proposte..."



MADE IN LUCAS

MANIAC MANSION

SISTEMI: C64, AMIGA, ATARI, ST, PC.  
ANNO: 1989

DAY OF TENTACLE

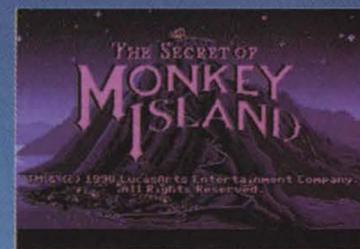
SISTEMA: PC,  
ANNO: 1993

SAM & MAX: HIT THE ROAD

SISTEMA: PC  
ANNO: 1993



NEI DETTAGLI

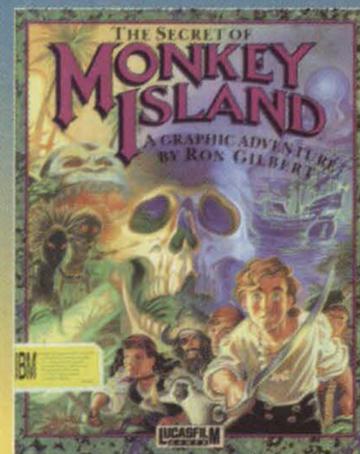


» PUBBLICATO DA: LUCASFILM GAMES

» SVILUPPATO DA: LUCASFILM GAMES

» USCITO NEL: 1990

» GENERE: PUNTA & CLICCA



# THE MAKING OF... THE SECRET OF MONKEY ISLAND

"ERO STUFO DI GIOCARE AD AVVENTURE IN CUI  
A OGNI PASSO FALSO SEGUIVA L'INESORABILE MORTE  
DEL PROTAGONISTA..." RON GILBERT

## GUARDATE LÌ: C'È LA SCIMMIA A TRE TESTE!

LeChuck's Revenge, il sequel di Monkey Island realizzato nel 1991, vide ampliata la maggior parte delle sue vincenti caratteristiche, riscuotendo un successo planetario.

Seppur geniale, il finale malinconico dell'opera non rese esattamente entusiasta la maggior parte dei gamer. Pur essendo graficamente perfetto, il terzo episodio della saga, The Curse of Monkey Island, fu accolto con un pizzico di delusione dai suoi fan perché sviluppato da un team di programmatori diversi. Le cose precipitarono tuttavia alla grande solo nel corso del quarto episodio poligonale della saga, Escape From Monkey Island, ritenuto unanimemente il Nadir dell'intera serie...



» La versione PC EGA utilizzava solo 16 colori...non certo l'ultimo grido in quanto a tecnologia, ma comunque veniva sfruttata in maniera eccellente.

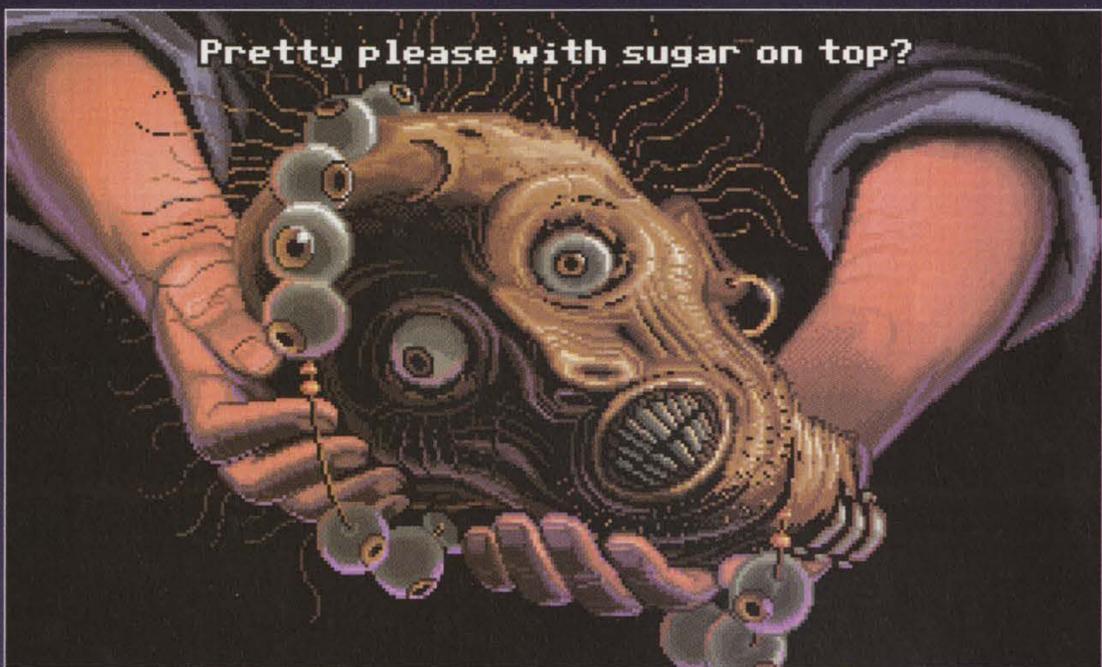
### Quando nacque l'idea di realizzare Monkey Island?

**RG:** "Iniziai ad abbozzare le prime idee per Monkey Island durante la realizzazione di Zak McKracken. Ma il suo sviluppo fu rallentato per dare priorità a progetti come Indiana Jones and the Last Crusade. Questo 'ritardo' fu probabilmente una fortuna, perché nel frattempo ebbi modo di delineare meglio il progetto e aumentarne così la coerenza organica..."

**DG:** "Guarda Ron sorridendo) Diciamo che le conoscenze acquisite nel corso della produzione di Indy, si rivelarono fondamentali per miscelare al meglio i rebus e gli enigmi che avremmo poi inserito in Monkey..."

### E il pittoresco nome Guybrush? È stato anch'esso frutto di un compromesso?

**DG:** (sorridente) "Fu concepito da Steve Purcell...All'epoca lavorava come grafico designer... Come per tutte le cose geniali, tutto nacque ovviamente per caso: dovette sapere che, inizialmente, il nostro simpatico eroe non aveva infatti un'identità definita... Per un po' pensammo addirittura di non dargliela affatto giustificandola con una micidiale amnesia cronica! (risate ndr)... L'idea di chiamarlo Guybrush saltò fuori



» La corruzione era la chiave per diventare un temibile pirata; in mancanza d'altro, c'era sempre la comoda strada della violenza fine a se stessa!

dalla combinazione dei termini 'guy', che era il nome con cui veniva salvato il file di programma e 'brush', che era invece il nome con cui indicavamo il Paint utilizzato..."

**RG:** "Per quanto riguarda il cognome Theepwood, tutto ciò che possiamo dire è che nacque da una 'competizione' tra noi dello staff". (Guarda David e sorridono d'intesa ndr).

### Come ripartiste tra voi il processo creativo relativo agli enigmi proposti nel gioco?

**RG:** "Prima di cominciare la realizzazione, possedevo solo alcuni bozzetti dei principali puzzle da inserire che furono faticosamente sviscerati dopo costante abnegazione e dedizione al lavoro da parte mia, di Tim Shafer e David..."

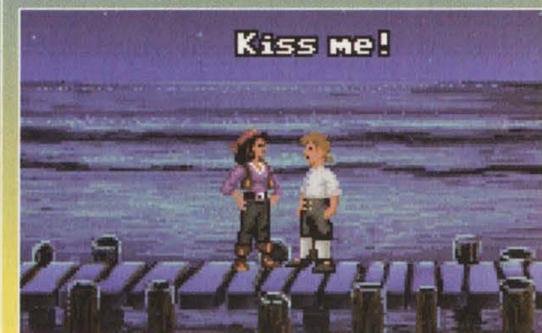
**DG:** "Il mio principale lavoro consisteva soprattutto nei dettagli: i dialoghi tra i personaggi e la loro interazione, arricchiscono le scene proposte da Gilbert

con un'esilarante vena umoristica. In realtà fu più una specie di apprendistato che mi sarebbe tornato utile pochi anni dopo per la realizzazione del mio Day of Tentacle, insieme a Tim Schafer; in quel occasione ci dilettammo a scrivere la maggior parte dei dialoghi".

### Uno dei puzzle più memorabili dell'intera avventura è probabilmente quello della gara degli insulti nel combattimento di spade... Da cosa trae l'ispirazione per formularlo?

**RG:** "Mi ispirai a tantissimi film, al teatro e alla musica; in particolare, rividi vecchie pellicole dedicate ai pirati, notando quanto gli insulti fossero più rilevanti della stessa sfida all'arma bianca. Così reputai che questa metodologia d'interazione potesse essere adottata per rendere più avvincente il sistema di gioco".

**DG:** "Inoltre, questo tipo di puzzle all'ultima battuta evitava che ci fossero



» Questa dolce scena d'amore poteva essere attivata solo soddisfacendo determinate condizioni...



» Ecco un aiuto per saperne di più: (packshot courtesy of <http://lucasfilm.vintagegaming.org>).



» A giudicare dall'espressione del nostro eroe, è dall'era dei dinosauri che non vagava sulla terra un essere così terrorizzante!

troppe scene "d'azione" che avrebbero potuto magari infastidire i giocatori più riflessivi..."

**In Monkey Island, come peraltro in molte altre avventure Lucas, era praticamente impossibile morire... Come mai decideste di adottare questa particolare soluzione?**

**RG:** "Ero stufo di giocare ad avventure in cui a ogni passo falso seguiva l'inesorabile morte del protagonista; la ritenevo una bieca scappatoia per programmatori pigri..."

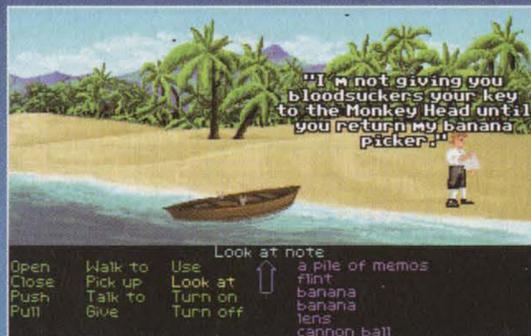
**DG:** "Ogni riferimento alla Sierra è da ritenersi puramente casuale..." (Risate ndr).

**Un altro degli aspetti vincenti del progetto consisteva sicuramente nella pungente ironia permeante l'intera sceneggiatura... Cosa potete dirci circa il processo di stesura dei dialoghi?**

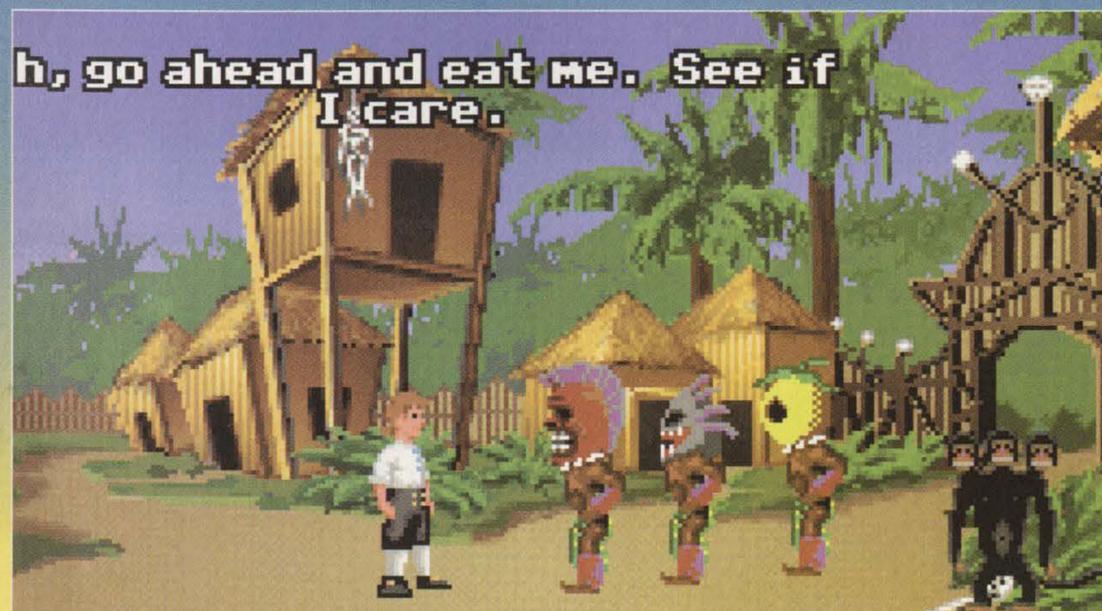
**RG:** "La realizzazione dei dialoghi fu sviluppata col procedere del gioco. Le battute furono scritte durante la programmazione, cosa che oggi risulterebbe praticamente impossibile... Diciamo che, per grandi linee, avevamo in mente una sorta di canovaccio... Ma data l'imprevedibilità delle menti coinvolte nel progetto non potevamo



» Una simpatica scimmietta si diletta a cercare il suo pranzo mentre Theepwood è in stato di incoscienza.



» La fantomatica scimmia a tre teste. Da dove diavolo sarà mai saltata fuori!?



» Che bello... tre simpatiche scimmie!

## "FU QUASI COME UN APPRENDISTATO (SENZA PAGA, MA DIVERTENTISSIMO)" DAVE GROSSMAN

prevedere a priori determinate sequenze..." (Sguardo di intesa con David ndr.).

**DG:** "Sì, in pratica i dialoghi furono elaborati 'in medias res'. Alcune volte la loro nascita fu il frutto di improvvisazioni... Spesso alcune sequenze risultavano infatti completamente stravolte nella stesura definitiva!"

**Monkey Island non fu che l'inizio di una saga molto più lunga... Che rapporto avete instaurato con i relativi sequel?**

**RG:** "Il seguito di Monkey Island fu progettato subito dopo, sull'onda dell'entusiasmo scaturito dal successo di critica e l'apprezzamento dei fan. Sfortunatamente, non ebbi modo di partecipare ai lavori del terzo. Avevo maturato la convinzione di essere pronto a impiegare tutta la mia esperienza per una compagnia tutta mia, la Humorigous Entertainment, il cui target sarebbe stato rivolto soprattutto ai più piccoli..."

**DG:** "Lavorare al terzo episodio di Monkey fu comunque un'esperienza unica... Il franchise era cresciuto molto nel tempo e i ragazzi che lavorarono con me erano entusiasti di partecipare al progetto..."

**RG:** "Anche se non partecipai alla sua realizzazione, devo dire che apprezzai molto The Curse of Monkey Island..."

**Come accoglieste l'idea di un quarto capitolo realizzato interamente in 3D?**

**RG:** "Piuttosto male. (Dave ride ndr) Nonostante la storia rimanesse sostanzialmente fedele ai primi due, i caratteri di Guybrush e Elaine non funzionavano da amanti. Mi spiace ammetterlo, ma confesso di non averlo giocato per più di 10 minuti, soprattutto per la pessima gestione dell'UI. Inoltre i movimenti di Guybrush non mi convincevano affatto..."

**DG:** "Non ci ho giocato tanto da poter esprimere un parere di qualsiasi sorta...". **Vi aspettavate il clamoroso successo che accolse Monkey Island e la sua successiva mitizzazione?**

**RG:** "Francamente no...Anzi, a volte ancora oggi, se ci penso, ne rimango sorpreso..."

**DG:** "L'unica cosa a cui pensavamo era come rendere il gioco il più divertente possibile... Non ci preoccupavamo del fatto che poi avremmo dovuto anche venderlo!" (Risate ndr).

**Attualmente di cosa vi state occupando?**

**RG:** "Lavoro tra le fila dell'industria per la Grumpy Gamer... Se vi interessa saperne di più provate a fare un salto al relativo sito <http://grumpygames.com>"

**DG:** "Sto lavorando per la Telltale Games (<http://www.telltalegames.com>), la stessa compagnia che ha recentemente realizzato la nuova serie di Sam & Max che vi raccomandiamo caldamente!"

**Siamo quasi in conclusione... Mr.Gilbert, ha qualche rammarico circa l'evoluzione della saga?**

**RG:** (Riflette ndr.) "Il mio rammarico è essenzialmente quello di non aver completato la trilogia con le mie mani... Avevo in mente di svelare il fatidico 'segreto' di Monkey Island nel terzo capitolo, che si sarebbe dovuto intitolare The Secret Released of Monkey Island or Your Money Back... Ma le cose presero una piega diversa..."

**Sarebbe un sacrilegio non concludere a questo punto l'articolo con la fatidica domanda: Qual è "il segreto" di Monkey Island?**

**RG:** Sorride senza rispondere...

**DG:** "I trucchi degli illusionisti non vanno rivelati per nessuna ragione..."

"IL MIO NOME È GUYBRUSH THREEPWOOD E VOGLIO DIVENTARE UN GRANDE PIRATA"

Le schermaglie a fil di spada e battute pungenti tra i pirati puzzolenti rappresentavano senz'altro la prova più esilarante cui veniva sottoposto Guybrush nel tentativo di realizzare il suo avventuroso sogno nel cassetto... Rispolveriamo insieme alcuni dei più serrati botta e risposta proferiti nel corso di quei mitici duelli!

*Mi sono procurato questa cicatrice durante una grande battaglia!*

Spero per te che tu abbia imparato a grattarti il naso.

*Non sei stufo di usare ancora il pannolino?*

Perché, te ne servirebbe uno?

*Ho parlato con scimmie molto più educate di te!*

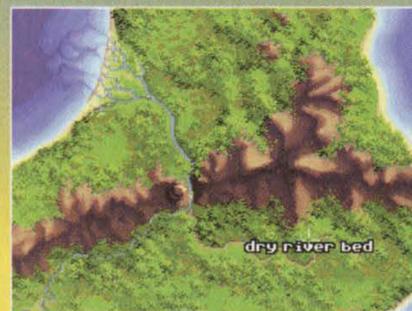
Sono felice di sentire che non manchi alle riunioni di famiglia. *Non ci sono parole per esprimere quanto tu sia disgustoso!*

*La gente cade ai miei piedi quando mi vede arrivare...*

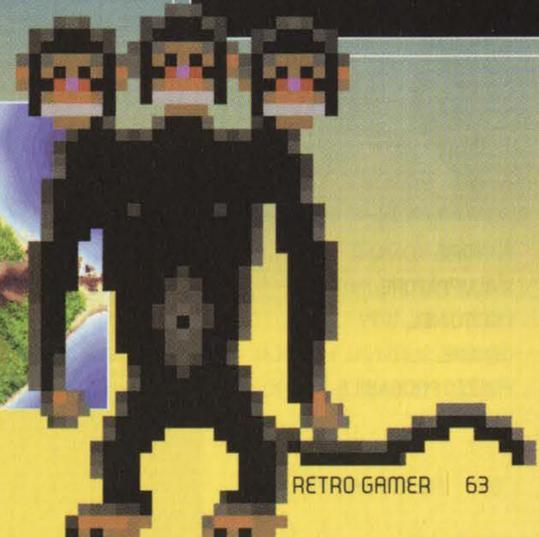
Anche PRIMA di sentire il tuo alito? *Non sei in grado di sfidare il mio cervello. Sei un povero sciocco.*

Sarei davvero in difficoltà se tu lo usassi. *Presto sentirai la mia spada come uno spiedino!*

Prima però sarebbe meglio che ti fermassi dall'agitarla come un piumino!



» La "mappa satellitare" di Monkey Island mostra le zone già visitate...



# RETRO CULT

# SILENT HILL

Quando Konami rivelò al mondo le sue aspirazioni riguardo la realizzazione di un nuovo survival horror, molti ritennero che la decisione fosse il frutto di un'impellente voglia di salire sul "carro dei vincitori" occupato in precedenza da titoli come *Haunted House*, *Alone in the Dark* e *Resident Evil*. Sarebbe tuttavia bastato trascorrere cinque minuti a *Silent Hill* per capire che questo genere di produzioni avrebbe subito un'evoluzione epocale...



« Quello dei corpi mascherati e sospesi in aria, quasi crocifissi sul filo spinato, è un tema ricorrente in *Silent Hill*.

**A** conti fatti, il primo *Silent Hill* resta senza dubbio il miglior episodio dell'intera serie. Generalmente affermazioni di questo tipo rientrano nel campo delle opinioni, ma in questo caso possiamo parlare quasi di verità oggettiva...

La cosa insolita è che la superiorità dell'originale rispetto ai titoli che gli sono succeduti è il risultato diretto delle sue limitazioni. Paradossalmente, furono proprio le restrizioni dell'hardware su cui esso prese vita a determinare l'efficacia della sua atmosfera... Non c'è niente che possa in effetti risultare più oscuro e disturbante delle sporche e granulose texture poligonali che ne riempivano il comparto grafico. Un conto è vedere dei mostri nitidamente definiti strisciare verso di voi al ritmo di animazioni complete e rifinite, ben altre emozioni si annidano invece nella mente quando la "cosa" che state guardando sembra essersi lavata la faccia con un fascio di filo spinato arrugginito...

E poi la nebbia... grigia... oscura... onnipresente e impenetrabile. Sempre intenta a dar forma e connotati alle nostre più intime paure. Quell'atroce

senso di solitudine, precarietà, di tragedia imminente... Immedesimarsi con Harry Mason: fremere di terrore a ogni suo passo compiuto in quell'incubo malsano, rispecchiato nelle distorte immagini di un mondo abbandonato, le cui pallide mura incrostate di ruggine e sangue, furono senz'altro testimoni di inenarrabili efferatezze...

Per quelli che l'hanno visto, l'atmosfera corrotta e blasfema palpabile in ogni angolo di *Silent Hill*, sembrerebbe rifarsi in parte a elementi presenti nel film *Jacob's Ladder* con Tim Robbins. Ed è piuttosto sbalorditivo osservare quante altre cose abbiano tra l'altro "preso in prestito" quelli del team di sviluppo al momento di allestire sceneggiatura e scenografia del gioco. Non di rado è di fatto possibile rintracciare analogie ed evidenti somiglianze con opere appartenenti alla sfera horror letteraria, cinematografica e televisiva... L'aspetto affascinante di questa peculiarità è che, a tratti, *Silent Hill* sembra quasi vantarsi di tali corrispondenze: lo si può intuire dai nomi conferiti alle varie strade del paesino (spesso rimandanti alle firme di celebri scrittori horror) e

da altri numerosi dettagli connessi a spaventosi spaccati di follia come la serie *Twin Peaks* di David Lynch... Ma è senza dubbio sotto l'influsso della spettacolare colonna sonora che il tutto acquisisce gran parte del suo terribile potere... Una delle caratteristiche più accattivanti del gioco consiste infatti nel modo in cui essa viene utilizzata... Come ricorderete, a causa della scarsa visibilità dettata dalle complesse condizioni atmosferiche (e architettoniche) vigenti nel villaggio, i nemici non potevano essere scorti facilmente; il giocatore avrebbe quindi avuto a disposizione una particolare radio in grado di captare la loro presenza. Successivamente



## IL PRIMO SILENT HILL È IL MIGLIORE E IL PIÙ SPAVENTOSO DELL'INTERA SERIE A CAUSA DELLE TEXTURE POLIGONALI GRANULOSE E SPORCHE

### NEI DETTAGLI



- ▶ EDITORE: KONAMI
- ▶ SVILUPPATORE: INTERNO
- ▶ USCITO NEL: 1999
- ▶ GENERE: SURVIVAL HORROR
- ▶ PREZZO PROBABILE: 7 EURO

## PARENTAL ADVISORY

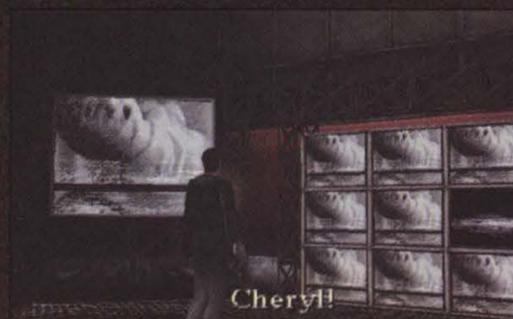
La censura dei media. Alcuni dicono sia una tattica impiegata dai governi dittatoriali e dalle nefande agenzie per la tutela dei minori che vogliono controllare e manipolare la coscienza pubblica mantenendola passiva e ricettiva. A spingerci ancor di più nell'antiutopia orwelliana in cui ci troviamo oggi c'è la versione di Silent Hill per il Regno Unito. Mentre sia la versione americana che quella giapponese hanno mantenuto tutti i propri contenuti originali, una volta arrivati sulle sponde assediata dalla censura del Regno Unito il gioco ha perso alcuni dei suoi mostri: i Grey Children (nell'immagine). Questi erano dei mostri dall'aspetto empio che brandivano pugnali, e apparentemente il suono sinistro che emettevano era quello delle risate dei bambini rallentato digitalmente. Erano davvero terrorizzanti. Sono stati rimpiazzati dai Mumbler, degli strani mostri marroni con le chele, neanche lontanamente inquietanti quanto gli originali. Per questo se avete intenzione di giocare Silent Hill assicuratevi di procurarvi la versione americana. Se non riuscite a farlo unitevi a un gruppo di guerriglieri e rovesciate l'oppressivo governo del Regno Unito. Abbasso la censura, libertà di espressione per tutti!



» Che cavolo sta succedendo? Questa figura orribilmente deformata e crocifissa segna l'inizio del gioco.



» Questa scena di apertura nel ristorante prepara l'occasione per ottenere la radio e ne rivela l'importanza.



» Improvvisamente, mentre vi trovate nel centro commerciale, questi schermi televisivi prendono vita e fanno riecheggiare le urla della figlia dispersa di Harry. È piuttosto agghiacciante.

## IL TERRORE DIVENTA UN'ESPERIENZA COMPLETA SOLO SE IL GIOCATORE SENTE DI NON AVERE SPERANZE...



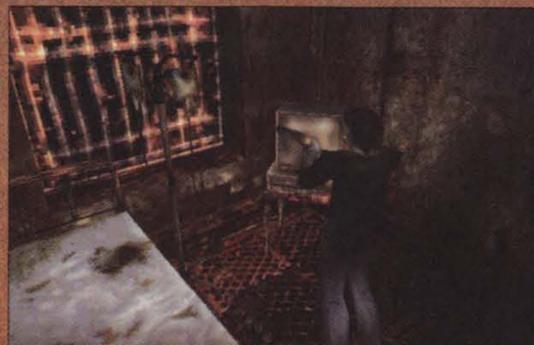
» Questo è il deformato boss serpente. Guardate però sulla destra: vedete un corpo umano divorato dalle fiamme? Fa venire la pelle d'oca.

quest'idea sarebbe stata utilizzata in altri progetti ma all'epoca si trattava di una decisione ingegnosa, e il terrore puro provocato dai rumori gracchianti all'altoparlante era pressoché palpabile come nella famosa sequenza dei fantasmi bambini i quali, anche se in realtà praticamente innocui, avrebbero letteralmente mandato in tilt i sensori del nostro congegno. Come non fare inoltre accenno all'agghiacciante tamburellare di dietro ai muri: l'innaturale prole degli abissi che cerca in qualche modo di far breccia nel nostro mondo... Roba da non

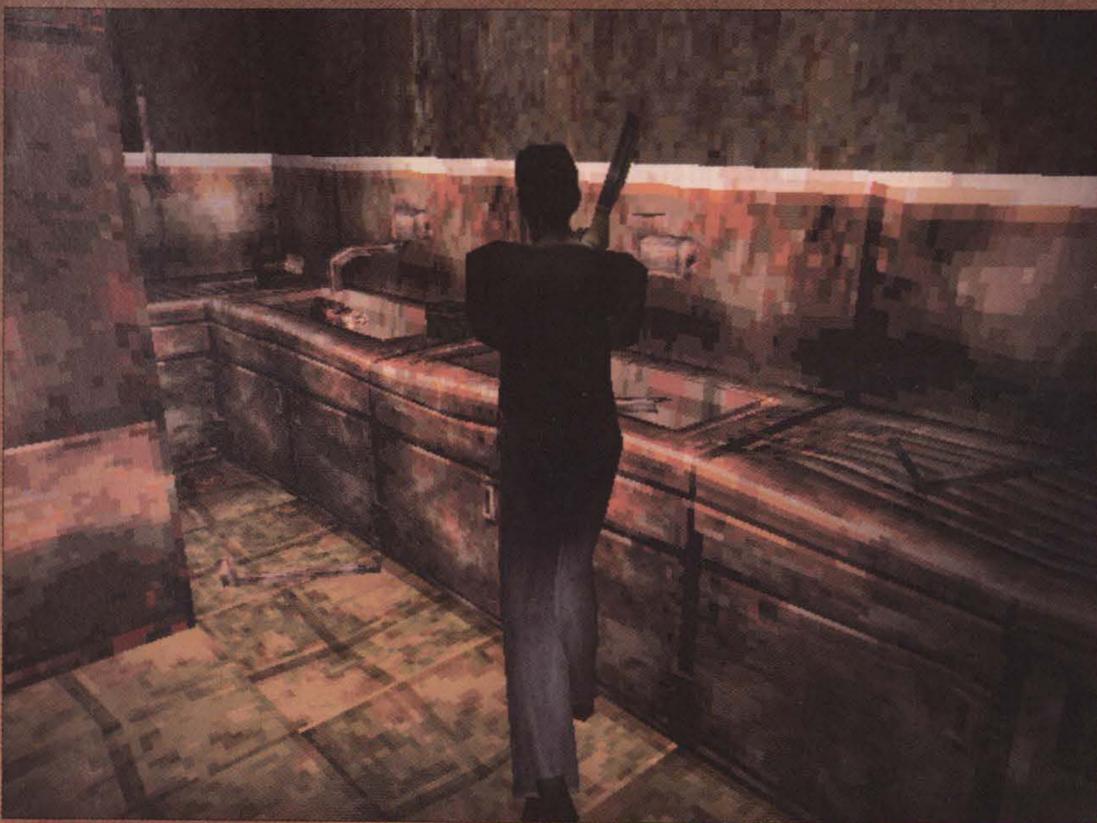
dormirci la notte. Più che una produzione videoludica, una fucina di sconvolgenti emozioni negative. Qualcosa che sembra istigarti continuamente a lasciarti andare al pianto e allo sconforto, urlando magari contro la TV implorazioni di varia forma nella speranza di trovare un qualcosa cui appigliarsi per poter fuggire dall'incubo... E non importa se il provvidenziale fucile dalle munizioni limitate o le varie armi da difesa ravvicinata avrebbero magari trasformato la nostra angoscia in rabbia matta e disperatissima, giacché neanche il più felice dei vari epiloghi possibili avrebbe scacciato via la desolazione esistenziale... Giocare a Silent Hill al giorno d'oggi può senz'altro rivelarsi dunque un'esperienza tanto allucinante quanto videoludicamente educativa; ciò non pregiudica tuttavia la presenza di alcuni difetti concettuali di sorta... Se la lentezza del suo dipanarsi può risultare

magari conseguenza di una precisa volontà narrativa degli sviluppatori, altrettanto non si può dire per la linearità del Plot o per l'inefficacia di alcuni enigmi stucchevolmente contorti: problematiche cui andrebbe sommata una discreta ostilità del sistema di combattimento, magari troppo legato all'uso delle armi da contatto. Lamentarsi di questi dettagli potrebbe anche risultare tuttavia un po' forzato, specialmente alla luce di determinate riflessioni: dopotutto Harry Mason è uno scrittore ed è logico che la sua inclinazione primaria fosse quella di scappare dal male piuttosto che di affrontarlo di petto. Quanto ai disorientanti enigmi non si può peraltro negare che la loro vaga astrusità potesse rivelarsi alquanto pertinente alle componenti surrealiste dell'intera avventura...

A ogni modo, nessuno dei "difetti" di cui sopra è in grado di pregiudicare un'esperienza complessiva che toccava probabilmente apici di pathos nei confronti con i vari boss disseminati lungo il percorso: presenze confuse e innaturali, aberranti persino nel contesto di un luogo come Silent Hill. A conti fatti, tra i numerosi interrogativi inquietanti che si annidano nella coscienza durante il gioco, il più oscuro riguarda senza dubbio lo stesso Harry Mason: non è raro che ci si chieda se gli orrori di Silent Hill esistano davvero, o siano magari solo una proiezione della follia di un uomo alla deriva....



» Abbiamo sempre pensato che le condizioni malsane dell'ospedale fossero profondamente inquietanti.



» Questo è precisamente ciò che intendiamo dire. Grandi immagini pesanti e piene di pixel. Il fatto che tutto sia ricoperto di lordura e di ruggine alimenta un'atmosfera carica di presagi.

## MADE IN KONAMI

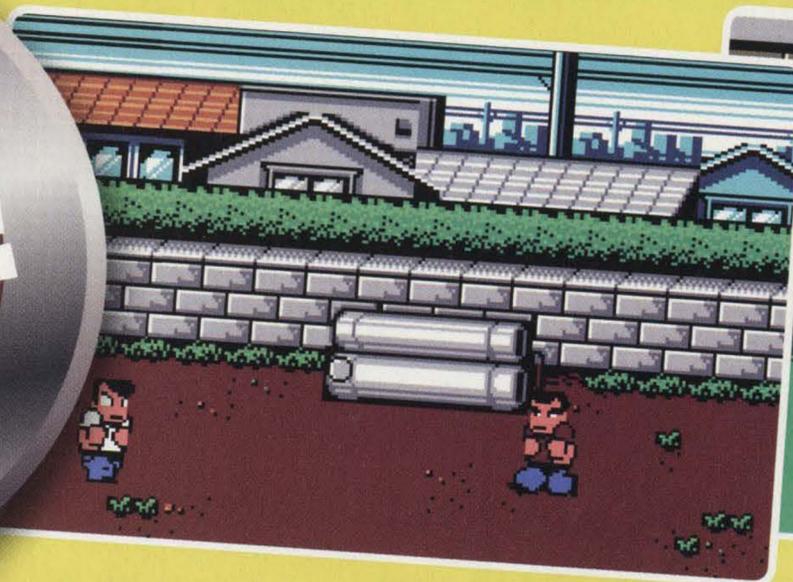
**GENSO SUIKODEN**  
SISTEMI: PS1, SATURN  
ANNO: 1995

**LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA**  
SISTEMI: SNES  
ANNO: 1991

**TOKIMEKI MEMORIAL**  
SISTEMI: PC ENGINE  
ANNO 1994



MUST  
PLAY!



# RIVER CITY RANSOM

Prodotto: Technos

Sviluppo: Interno

Formato: NES

Uscita: 1989

SCAZZOTTATE TRA BANDE DI LICEALI PIENI DI ORMONI, PUPE SCOLLACCIATE RAPITE DAL TRUZZO DI TURNO E TIZI POCO RACCOMANDABILI CHE GRIDANO "BARF!"... NO, NON SI TRATTA DEL SOGGETTO DELL'ENNESIMO REALITY SHOW IN PROCINTO DI ANDARE IN ONDA, MA DEL LEIT MOTIV DI QUESTO VECCHIO BEAT'EM UP SCORREVOLE FIRMATO DA TECHNOS NEL BEL MEZZO DEI CUBETTOSISSIMI ANNI OTTANTA... NEL TENTATIVO DI CONVINCERVI A RECUPERARLO ABBIAMO DECISO DI FARE UN BEL GIRETTO A RIVER CITY E SEGUIRE LE TRACCE DEL MITICO KUNIO-KUN, IL MATTATORE ASSOLUTO DELL'OPERA IN QUESTIONE... OLTRE A UNA BARCA DI LEGNATE, ABBIAMO COSÌ SCOPERTO CHE...

MUST  
PLAY!



## SEGUACI SPIRITUALI?

River City Ransom era in anticipo sui tempi e meritava di vendere molto di più. In molti avrebbero voluto un sequel appropriato invece delle variazioni esclusive per il Giappone prodotte da Technos. Allo stesso modo i sequel per SNES erano troppo diversi. Nel 2002 le speranze di molti si sono quasi realizzate in modo improbabile. Armen Casarjian, un impiegato Atari, si era proposto per capriccio di acquistare il marchio scaduto di "River City Ransom". Non si sarebbe mai aspettato di prenderlo, ma dopo sei mesi aveva ricevuto una risposta positiva. Non avendo nessun materiale di partenza aveva formato la Realize Games con l'intenzione di svilupparlo partendo da zero. Purtroppo però aveva abbandonato il progetto (lui dice per rispetto) dopo aver scoperto che Altus aveva già fatto un aggiornamento per GBA dell'originale, nonostante non avesse i diritti sul nome (cfr LostLevels.org). Oggi, ad anni di distanza, Yakuza per PS2 può forse considerarsi il successore spiritualmente più vicino a RCR. Nonostante i suoi difetti e la sua ambientazione più cruda, la graduale costruzione delle proprie abilità, le lotte tra bande e il sistema delle armi risultano stranamente familiari.

**I puristi potrebbero farci notare che avremmo dovuto magari intitolare questo articolo utilizzando il nome nipponico con cui la Technos battezzò questa sua creatura, ovvero Downtown Nekketsu Monogatari (Trad. storia di "Nekketsu" in centro città): come alcuni ricorderanno le versioni occidentali di questo titolo subirono difatti alcuni cambiamenti cruciali sia in campo della sceneggiatura che in ambito grafico. Altri potrebbero parallelamente sottolineare che, anche in questo caso, ci saremmo dovuti riferire a esso usando invece il nome di Street Gangs, dato che questo era in effetti il titolo ufficiale della versione europea. Ignorando tuttavia la versione giapponese in nome dell'accessibilità linguistica e quella nostrana per una questione di buon gusto**

(semplicemente pessimo l'artwork applicato a determinati personaggi e soprattutto alla copertina del gioco), abbiamo infine optato per quella statunitense, inquadrando nella sua architettura produttiva la perfetta sintesi dei due estremi... Tutto chiaro? Perfetto... River City Ransom fa parte di una lunga serie di giochi che Technos ha dedicato alle gesta del simpatico teppistello noto come Kunio-kun, il cui debutto avvenne all'interno di quel rivoluzionario Nekketsu Kouha Kunio-kun che, giunto in Occidente, si trasformò nell'amatissimo Renegade... Arrivato in America nel 1990, esso segnò un enorme cambiamento nella struttura dei picchiaduro a scorrimento tradizionali, applicando al loro concept ordinario un insieme di elementi inediti come il concetto di non-linearità della trama, la possibilità di ritornare in zone già superate e, cosa più importante, tutta una serie di elementi da GdR rappresentati in forma di statistiche, repertorio di mosse apprendibili e compravendita di oggetti equipaggiabili nei vari negozi disseminati lungo i quartieri esplorabili. È ovviamente innegabile che questi innesti garantissero al gioco una profondità e una complessità maggiori rispetto ad altri titoli Technos come Double Dragon e lo stesso Renegade, ed è essenzialmente grazie a questi particolari che alcuni ritengono che RCR sia il migliore dei tre o, quantomeno, quello che tra essi è "invecchiato" meglio. Per quanto questa teoria possa sembrare



» Il gioco ospita segreti in quantità, come questa parte del gioco in cui vi trovate sotto il ponte di Capital Avenue e venite beccati dai nemici.



» Il primo esponente della serie di titoli dedicati a Kunio Kun fu il rivoluzionario Nekketsu Kouha Kunio-kun, titolo che, giunto in Occidente, si trasformò nell'amatissimo Renegade.

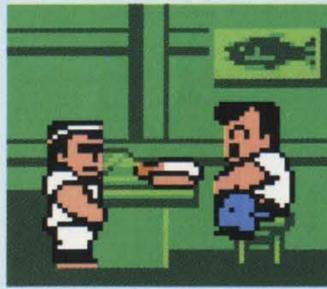


**AFFARI DEL CONSUMATORE**

Risparmiare le monete che vi bucano il portafogli?



**Librerie** Potete comprare fumetti e riviste di pettegolezzi, ma la cosa migliore è comprare dei libri (che di solito costano \$26,95) per imparare le tecniche speciali come quella del "Dragon Feet".



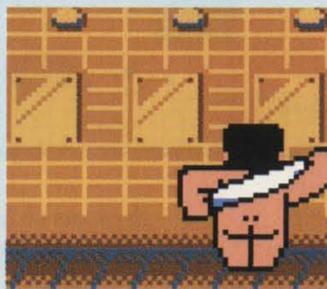
**Sushi bar** Ci sono diversi tipi di sushi oltre ai panini, che faranno aumentare le vostre statistiche e vi daranno resistenza. Sono disponibili anche altri ristoranti che vendono hamburger o polli.



**Drugstore** Una parola americana che indica le farmacie (e non dei nascondigli per la droga). Le medicine in questo gioco non ristabiliscono l'energia ma influiscono sulle statistiche precise.



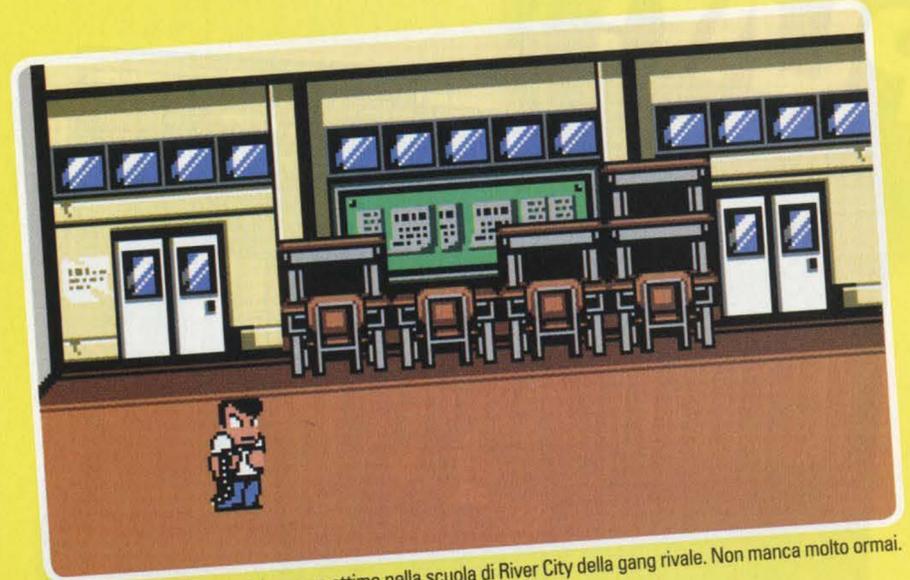
**Giochi in quantità** Comprate i giochi: aumenteranno le vostre statistiche. Alcuni di questi costano più di \$50. I più cari sono i videogiochi come Maze Craze e Decathlete (non giocabili).



**Centro Fitness di Pop** Se Kunio è stressato perché non andare in un Centro Fitness di Pop e godersi una bella sauna per \$3,50? Spingerà in avanti la vostra volontà, la resistenza e l'energia.



**Cantina dei CD** Vi sono conservati CD di musica R&B, rock, soul e classica. Costano tutti \$9,95. Possono sembrare stuzzicanti, ma in realtà sono oggetti noiosi.



» L'eroe principale, Alex, si riposa un attimo nella scuola di River City della gang rivale. Non manca molto ormai.

"CHIUNQUE ABBAIA VISTO FILM COME I GUERRIERI DELLA NOTTE TROVERÀ DEI PARALLELISMI CON RIVER CITY RANSOM E SI DIVERTIRÀ MOLTISSIMO"

teppistica volta a spodestare il potente capo di una banda di malviventi dal suo trono di terrore e prepotenza, il che, tradotto in termini di gioco, avrebbe implicato la consueta overdose di botte e lividure lungo una serie di aree vigilate da innumerevoli scagnozzi votati alla nostra distruzione o, preferibilmente alla loro...

Quasi a voler celebrare pellicole come I Guerrieri della Notte o The Wanderers, ogni banda avrebbe ovviamente presentato uno specifico insieme di tratti riconoscibili e avuto alle spalle una propria storia: i ricchi Frat Guys erano per esempio codardi senza armi né fegato, gli Home Boys amavano comportarsi da lenti bradipi da telecomando

coerente, questa "superiorità" non si convertì tuttavia in adeguati risultati di vendita ed è forse proprio a causa di questa struttura tanto articolata e magari anche dell'ironica grafica Super Deformed che esso non godette di un'accoglienza degna delle sue qualità...

La premessa alla base degli eventi narrati in River City Ransom era in ogni caso piuttosto semplice e affondava le proprie radici nel più classico degli stereotipi applicati a questo genere di titoli: nel tentativo di riprendersi la ragazza, il giovane Alex sarebbe stato coinvolto in una maratona

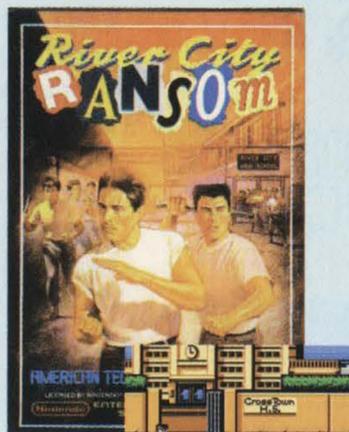


**LA STORIA DAL SANGUE CALDO** Sono state molte le iterazioni del sottovalutato classico di Technos.



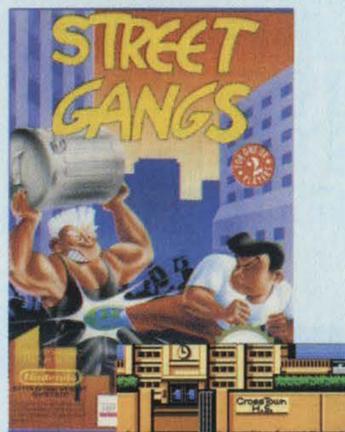
**GIAPPONE**

Downtown Nekketsu Monogatari, uscito nel 1989 sul Famicom. Sequel di Nekketsu Kouha Kunio-kun (Renegade), il titolo introduceva lo stile super deformato.



**USA**

River City Ransom, uscito in America nel 1990 sul NES. Identico alla versione Famicom tranne che per qualche cambio alla sceneggiatura e agli abiti dei personaggi che ora vestono tutti sportivo.



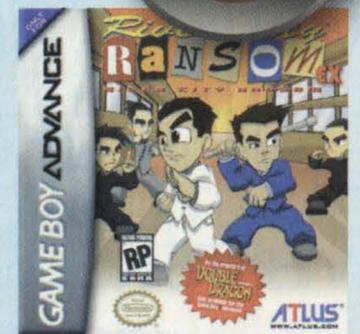
**REGNO UNITO**

Street Gangs, uscito nel 1991 in Europa per NES. Identico alla versione USA (tranne che per gli invalidanti confini dei 50Hz, i rallentamenti e il titolo cambiato. Ma che diavolo di copertina è?



**GIAPPONE**

Adattamento dell'originale per Famicom fatto da Naxat, uscito in Giappone nel 1993 per il Super-CD del PC-Engine di NEC. Fornisce immagini migliori, musica di qualità CD e anche il parlato!



**USA**

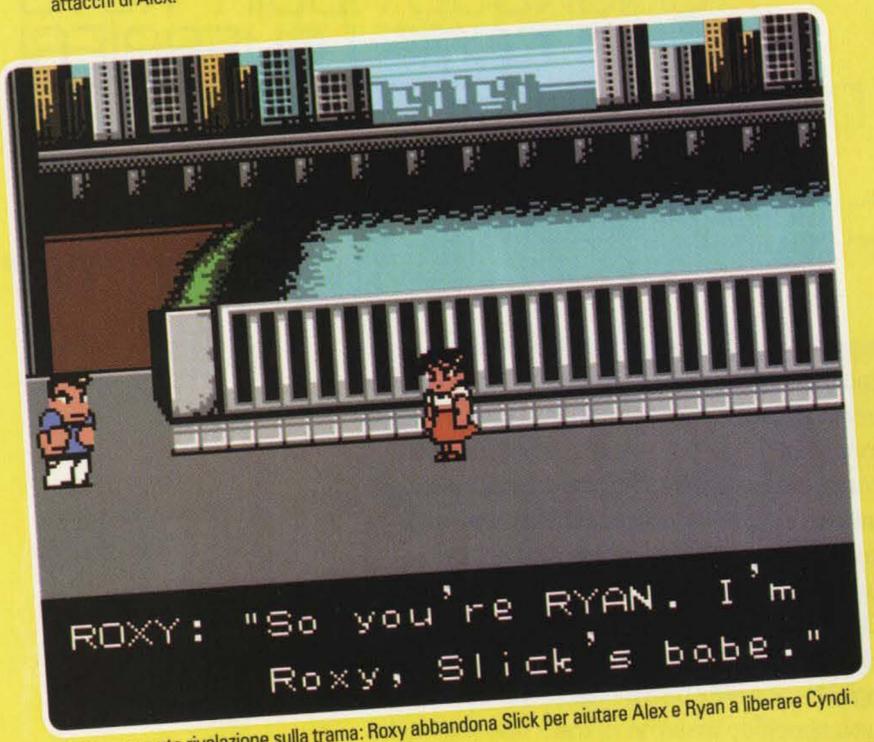
RCR EX, uscito in America nel 2004 per il GBA. Altus ha portato questo gioco negli USA. Bello per la maggior quantità di nemici sullo schermo, aveva tuttavia problemi a causa di una scadente localizzazione.

**MUST  
PLAY!**

**MUST  
PLAY!**



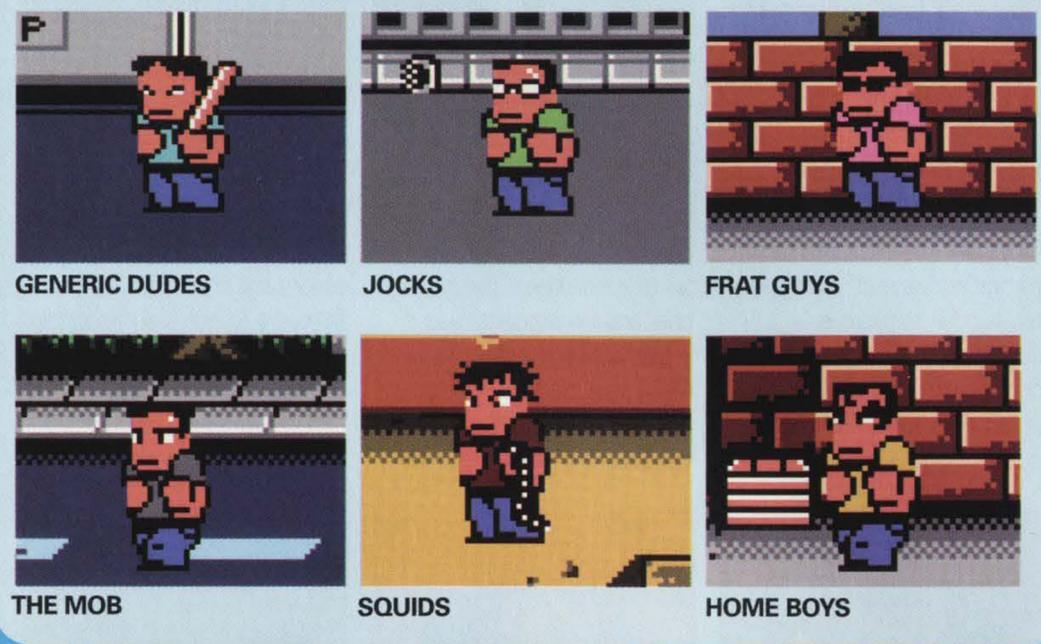
» Le casse volano ovunque durante questa battaglia al cantiere. Notate come il nemico blocca con abilità gli attacchi di Alex.



» Un'interessante rivelazione sulla trama: Roxy abbandona Slick per aiutare Alex e Ryan a liberare Cyndi.

**I COMPRIMARI**

Ci sono nove bande (riconoscibili dai colori) a River City, ognuna con il proprio stile di attacco personalizzato, le proprie caratteristiche dei personaggi e le decine di membri che le compongono, ognuno col proprio nome.



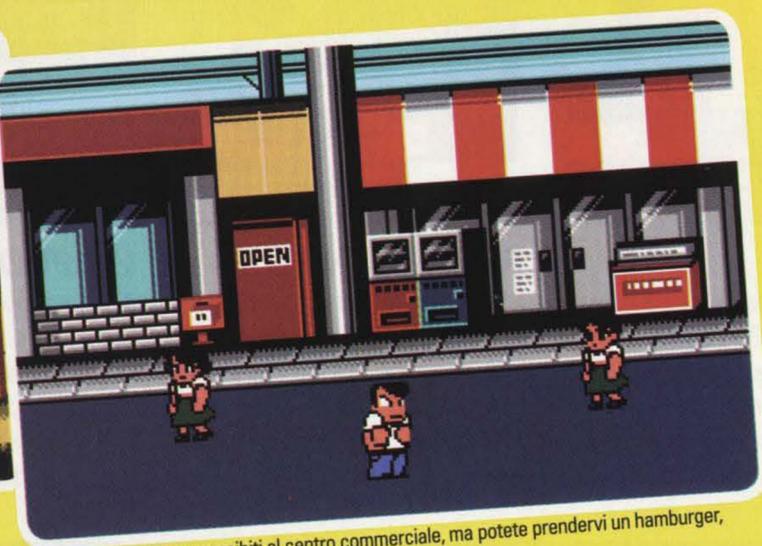
quali erano, mentre gli Internationals avrebbero invece rappresentato una confraternita di studenti stranieri e agguerriti etc... Ovviamente ognuna di esse avrebbe sfoggiato il suo nerboruto boss da fine livello, i quali oltre a conferire il giusto feeling all'azione avevano il compito di far progredire la trama e sviluppare determinate abilità del nostro eroe. Grazie alla presenza di una intelligente randomizzazione del look degli sprite ognuno degli scagnozzi avrebbe inoltre avuto un viso e un nome diverso, una qualità questa che abbinata alla loro loquacità (amavano infatti chiacchierare sia prima che durante il combattimento, per poi urlare un grido di battaglia dopo essere stati battuti, che spesso consisteva nella parola "BARF!") avrebbe conferito all'atmosfera

di gioco un'identità ben più profonda di qualsiasi altra produzione a tema... Contrariamente a quanto succedeva in molti giochi NES dell'epoca River City Ransom presentava dunque un repertorio pieno di finezze e colpi di genio notevoli, ed è sicuramente per questi motivi che, ancora oggi, esso ci appare tanto fresco e divertente, da poter aspirare anche a un ritorno in scena alla volta dei lidi del mercato Handheld... Oltre alle sue doti concettuali, questo gioiello firmato Technos era tra l'altro in grado di sfoggiare anche un gameplay solido ed efficace che, avvalendosi di una fisica delle collisioni calcolata accuratamente e di intelligenti soluzioni meccaniche, come la possibilità che i nemici potessero colpirsi a vicenda, era di fatto in grado di confezionare un'esperienza di gioco a dir poco appagante senza per questo compromettere in alcun modo l'efficacia dello spartano pad a disposizione del NES. A sfregio della possibilità di utilizzare unicamente la croce direzionale e il solo pulsante "azione" sarebbe in effetti stato sempre piuttosto facile eseguire esaltanti combinazioni a base di spallate in corsa, calci volanti, proiezioni di varia natura, veloci raffiche di pugni, calci e uppercut. Sebbene ognuna di queste tecniche riuscisse a regalare immense soddisfazioni ogni qualvolta venisse realizzata, sarebbero tuttavia state le armi contundenti a procurarci il massimo dell'esaltazione. Presenti a iosa e in ogni forma e foggia, queste avrebbero rappresentato di fatti il sale delle scazzottate, generando clamorosi siparietti tragicomici: era possibile per esempio scagliarle contro i nemici da varie distanze, abbinare l'uso di più casse di legno creando assurdi mini totem e persino ribattere a colpi di mazza da baseball ogni oggetto che ci veniva scagliato contro!

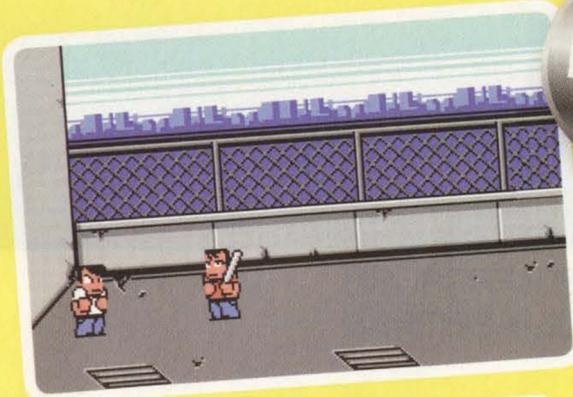
Come abbiamo anticipato in precedenza,



» Una "Fabbrica di Volanti" sfitta fa da sfondo a molte risse e a un combattimento contro un boss.



» I combattimenti sono proibiti al centro commerciale, ma potete prendervi un hamburger, comprarvi un paio di scarpe nuove e rilassarvi.



» Altri nemici da sconfiggere in questo deposito. Assicuratevi soltanto di superare il muro saltando al centro.

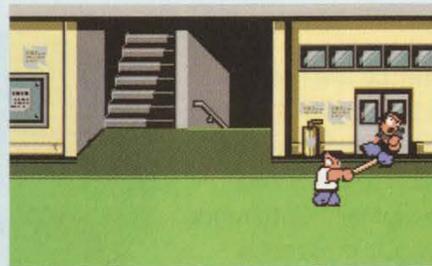
le risse non occupavano comunque tutto lo spazio dell'avventura: tra una scazzottata e l'altra, il nostro simpatico tarro avrebbe infatti potuto visitare negozi di vario genere in modo da rilassarsi dopo le fatiche patite o prepararsi magari ad affrontarle con maggior efficacia... Ed è prevalentemente nella presenza di questa vastissima rappresentanza di oggetti con cui customizzare Alex che il gioco avrebbe trovato i suoi più marcati accenti "ruolistici", benché aveste potuto tranquillamente correre dritti verso la resa dei conti finale sin dall'inizio (doppia pressione sul tasto direzionale per correre) e teoricamente raggiungerla in dieci minuti, questi potenziamenti si sarebbero rivelati spesso fondamentali per opporre un'adeguata resistenza alla smisurata forza dei boss più avanzati. Guadagnare dunque soldi per incrementare le statistiche legate al potenziamento di parametri quali resistenza e forza fisica e all'apprendimento delle nuove mosse da applicare alle sventurate vittime. Un discorso a parte spetterebbe ora alla straordinaria modalità Multiplayer presente. Capace di incidere in modo determinante sul ritmo del gioco, questa opzione era in grado di elevare esponenzialmente il fattore divertimento! Utilizzando due giocatori (il secondo avrebbe assunto il ruolo di Ryan) in simultanea sarebbe stato infatti possibile prodigarsi in numerose strategie cooperative come circondare i nemici più tosti, allestire mitici pestaggi all'americana e, dulcis in fundo, aiutare il proprio compagno a rialzarsi usandolo, successivamente, come arma! Dopo tutto questo celebrativo sproloquio, siamo fiduciosi che abbiate intuito il valore di questo titolo e conseguentemente deciso di impedire al tempo di inghiottire per sempre il suo ricordo... River City Ransom ebbe decisamente il coraggio di dire qualcosa di nuovo in un genere fin troppo legato ai dogmi imposti dai suoi più famosi rappresentanti. Se non lo avete già fatto, permettetegli dunque l'onore di entrare nella vostra retro-collezione: non avrete mai a pentirvene!

**STRUMENTI DI VIOLENZA**

Alcune armi si trovano per le strade, mentre altre vanno prese ai nemici. Possono essere tirate o usate per colpire gli altri.

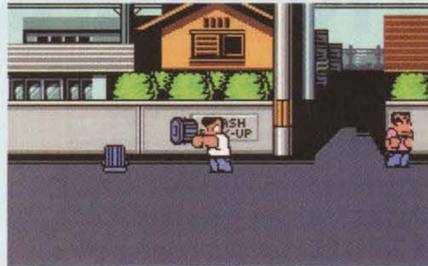
**MAZZA**

C'è la varietà in legno (debole) e quella in metallo (brutale). La mazza è un'arma comune con un raggio d'azione medio e una ragionevole potenza.



**BIDONE DELLA SPAZZATURA**

Un bidone della spazzatura di metallo in faccia fa meraviglie. Purtroppo non siamo sicuri che contenga una busta per l'immondizia piena di anatroccoli.



**PNEUMATICO**

Può essere usato come un bidone della spazzatura oppure lo si può gettare a terra per poi saltarci sopra e farlo rotolare per mandare al tappeto un bel po' di gente.



**CATENA**

Molto potente e con un raggio d'azione più ampio di quello delle mazze, la catena è la nostra arma preferita. Per ottenere i risultati migliori usatela come filo interdentale sulle bocche dei nemici.



**ALTRE PERSONE**

Prendete un nemico incosciente da terra e usatene il corpo come una mazza per malmenare i nemici. Nella modalità a due giocatori potete usare il vostro amico.

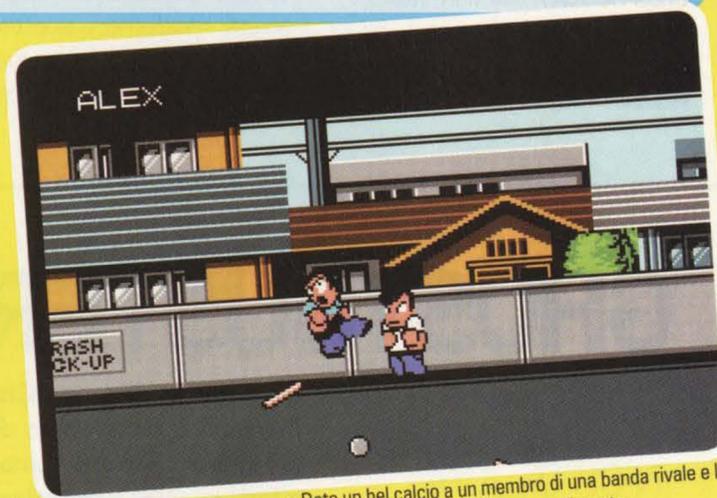


**COLPO DI CORPO**

Naturalmente senza armi. Bisogna usare il proprio corpo. Più avanti nel gioco potrete imparare delle mosse speciali come questa.



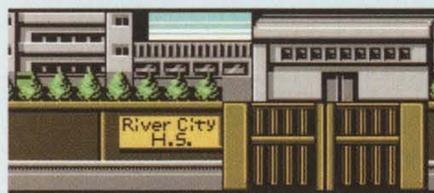
» Una delle principali differenze tra la versione giapponese del gioco e quella americana consisteva nella sostituzione delle classiche uniformi scolastiche nipponiche con classiche combo yankee quali jeans & maglietta...



» Date un bel calcio a un membro di una banda rivale e lui vi premierà con un'espressione esilarante.

**UNA CORRENTE SOTTERRANEA DI DEPRAVAZIONE ATTRAVERSA LA PERIFERIA**

Sparsa in tutto River City Ransom si trovano molte ambientazioni diverse: quartieri di periferia, parchi di zona, centri commerciali e cantieri, con i giovani che se ne vanno in giro e ovviamente varie scuole superiori. L'unica cosa che manca è un gruppo di enormi cassonetti dell'immondizia con cui i ragazzi più giovani amano giocare e dentro i quali si nascondono volentieri.



# RETRO SCENE

TRA REMAKE PIÙ O MENO AUTORIZZATI, COLLECTION HYPER-NOSTALGICHE E SPASSOSE INIZIATIVE LOW BUDGET, IL SOTTOBOSCO DEL PIANETA RETROGAMING PULLULA SEMPRE DI NOVITÀ CHE NON ASPETTANO ALTRO CHE ESSERE SCOPERTE...

## STAR WARS REMAKE

LA FORZA È POTENTE IN LUI...



FORMATO: PC WINDOWS

DATA DI USCITA: GIÀ USCITO

SVILUPPATO DA: ADAM NIGHTINGALE

LINK:

WWW.REMAKES.ORG/COMP2006

PREZZO: GRATIS

Tanto tempo fa, in sale giochi lontane lontane, Atari dominava il mondo dei videogiochi con il terribile potere distruttivo di un giovane Jedi di nome Mike Hally, reo di aver sviluppato un tie-in del blockbuster cinematografico di George Lucas utilizzando rivoluzionarie architetture vettoriali...

L'immane successo registrato in tutti gli arcade esistenti rese praticamente immortale l'opera in questione ed è essenzialmente per questo motivo che ancora oggi, a un quarto di secolo di distanza dal suo debutto, si cerca ancora di sfruttarne il carisma per dar vita a svariati remake di ogni sorta... Finiti i giorni dei vettori filiformi e delle colonne sonore monofoniche, il brillante Adam Nightingale ha ad esempio pensato di proporre una nuova versione poligonale del Code originale. Uno Star Wars moderno e spettacolare che ci vedrà impersonare nuovamente Luke Skywalker nel corso di quel leggendario

"Attacco alla Morte Nera" a base di X-Wing, torrette di contraerea imperiale e diabolici Tie-Fighter... Catturando in modo pressoché perfetto lo spirito della sequenza in celluloide, il Code proposto da Mr. Nightingale riesce fortunatamente a rendere somma giustizia alla sua matrice: bello da vedere, oltremodo fluido e decisamente facile da padroneggiare grazie alla presenza di un intuitivo sistema di controllo basato sull'uso del mouse, esso riuscirà di conseguenza a tirar fuori in un baleno l'imberbe Jedi che è dentro di voi, anche se avete magari superato da un po' la trentina e la vostra linea non è più quella di un tempo... Non vi resta dunque che scaricarlo e prepararvi a sorridere come dei ragazzini per il resto del mese.

VOTO

90%

Remake del mese



► L'operazione di Remake non ha inficiato gli eccellenti dialoghi digitalizzati estrapolati all'epoca dalla pellicola...



► Rielaborata in modo da utilizzare canali stereo, la colonna sonora del gioco trasporterà tutto il feeling delle orchestrazioni di John Williams nel bel mezzo della vostra stanzetta...

## GHOSTBUSTERS

C'È UN CHE DI STRANO... LAGGIÙ IN CITTÀ... CHI CHIAMERAI? SMILA & SCOTTIGE!



► Una volta di fronte al piacevole menu del gioco potremo ovviamente ascoltare il famoso tema musicale del film, opportunamente rifilatoci sottoforma di cover...

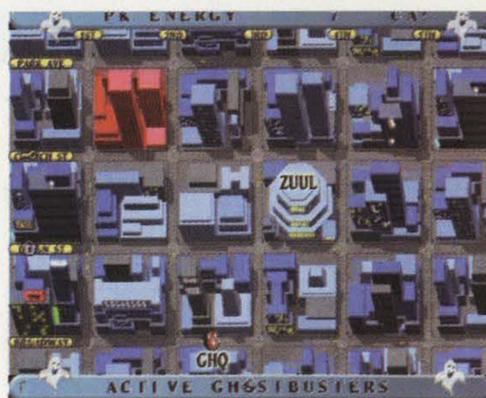
► FORMATO: PC

► DATA DI USCITA: GIÀ USCITO

► SCRITTO DA: SMILA E SCOTTIGE

► LINK: [HTTP://WWW.SCOTTIGE.CO.UK/FORUM/INDEX.PHP?BOARD=2.0](http://WWW.SCOTTIGE.CO.UK/FORUM/INDEX.PHP?BOARD=2.0)

C'è poco da dire, con Ghostbusters Ivan Reitman & Soci fecero davvero la storia del cinema. Grazie a una tempesta di effetti speciali e umorismo, questo micidiale cult movie datato 1984 ha di fatto dato vita a più battute e situazioni esilaranti di quelle presenti in una collana di episodi dei Simpson. Come David Crane sia poi riuscito a far entrare tutta la verve della pellicola in un umile code da 8-bit e a trasformare così un mero tie-in in uno dei titoli più famosi della storia resta ancora oggi un mistero ed è probabilmente per far luce su di esso che il duo Smila & Scottige ha deciso di rimetterci su le mani... Riuscendo, in un certo senso, persino a migliorare quello che per molti di noi rappresenta un immane monumento alla nostalgia. Proprio come nel Masterpiece originale di Crane, si partirà con soli 10.000 dollari in cassa per comprare un veicolo e assemblare materiale assortito per la caccia ai fantasmi come trappole, zaini protonici ed altre cianfrusaglie. Snodandosi su di una mappa di New York vista dall'alto, il gioco seguirà poi un binario concettuale



► New York City in tutta la sua gloria Bitmap!

molto semplice, chiedendoci solamente di spostare il nostro mitico Avatar sugli edifici infestati dai fantasmi (che brillano di rosso) e saltare dunque in macchina per raggiungerli, senza dimenticare di tirar su qualche dollaro extra lungo il tragitto, evitando possibilmente di andare a sbattere da qualche parte. Una volta giunti a destinazione ci verrà infine affidato il controllo di due acchiappafantasmi e l'onere di attirare il fantasma con i mitici flussi e spedirlo nell'apposita trappola con tempismo perfetto: pena la rottura

di quest'ultima con conseguente spreco di denaro annesso. Come prevedibile, col progredire del gioco i fantasmi diventeranno sempre più scaltri, di conseguenza sarà fondamentale investire con saggezza i fondi guadagnati grazie alla loro cattura in equipaggiamenti sempre più affidabili... Sulle note di questo canovaccio, Ghostbusters ci costringerà inoltre a risolvere tutti i casi nel minor tempo possibile: la rapida cattura dei fantasmi terrà infatti bassa l'energia psicotecnica della città rimandando così il comunque inevitabile appuntamento con quel paciocosissimo Marshmallow Man, che rappresenta probabilmente l'acme grafico dell'intero prodotto... Grazie al suo gameplay semplice e intuitivo, le raffinate architetture grafiche di supporto e l'indiscussa cura per i classici dettagli da "hardcore fan", Ghostbusters si candida senz'altro a uno dei migliori remake degli ultimi tempi... A questo punto non ci resta che sperare che Smila e Scottige decidano di mettersi a lavoro anche su un rifacimento dell'omonimo film!

VOTO

85%

# NON SI ERANO MAI VISTI TUTTI NELLA STESSA ARENA!

WORLD WRESTLING ENTERTAINMENT

## I CATTIVI DEL WRESTLING

**SMACK DOWN** **RAW**

MAGAZINE

6'0"  
5'6"  
4'0"

**NUMERO SPECIALE**

1 2 3 4

**TUTTI IN GIUDIZIO!**  
LE DICHIARAZIONI ESCLUSIVE  
DI EDGE, RODDY PIPER, RIC FLAIR

**JBL TI SPIEGA**  
TUTTO QUELLO  
CHE DEVI SAPERE...  
PER ESSERE UN  
VERO BASTARDO

**LE 51 SUPERSTAR PIU' CATTIVE  
NELLA STORIA  
DELLA WWE**

**IL QUIZ PIU' CATTIVO DELLA WWE  
SCOPRI SE ANCHE TU SEI UN TIPO DIABOLICO**

IN VENDITA CON WWE MAGAZINE A € 1,50 IN PIU' NON VENDIBILE  
SEPARATEMENTE. PER INFORMAZIONI INVIARE LA RICHIESTA A: WRESTLING  
MAGAZINE PUBBLICAZIONE DELLA PLAYPRESS PUBLISHING SRL  
DISTRIBUZIONE: GARRINI & C. S.P.A. VIA VITORCHIANO, 41 00189 ROMA

PlayPress €3,90

9 771970 042307 70007

in edicola  
a 3,90 euro

### TUTTI I CATTIVI PIU' CATTIVI DELLA WWE IN UN'UNICA RIVISTA



WWW.PLAYPRESS.COM

# ◀ RETRO SCENE

ALLA SCOPERTA DI TUTTE LE PIÙ SCOTTANTI NOVITÀ DELLA SCENA RETRO CONTEMPORANEA...

## IL RITORNO DI SAM & MAX

UN NUOVO SCOTTANTE CASO PER LA COPPIA DI DETECTIVE PIÙ... LUCAS DI SEMPRE!



In risposta al recente successo riscosso da Sam and Max Episode 1: Culture Shock, la Telltale Games ha piazzato un altro colpo che non mancherà di recar lieta sorpresa a tutti i seguaci dei Punta & Clicca.

Ci riferiamo ovviamente a quel "Situation Comedy" che la compagnia specializzata in download a sottoscrizione ha rilasciato in rete lo scorso 5 gennaio 2007: una nuova bizzarra avventura da vivere in compagnia dei nostri mitici amici in cui sarà possibile ritrovare tutta la demenzialità non-sense e il glaciale umorismo che hanno reso Culture Shock uno spasso da

vedere e giocare. Proprio come accaduto lungo il corso di quest'ultimo, Sam & Max tornano dunque in azione per prendersi adesso cura di una nuova bizzarra indagine volta a scoprire perché la conduttrice di talk show Myra Stamp sia impazzita e abbia finito col prendere in ostaggio il proprio pubblico...

Come sempre, quando si tratta di Sam & Max, conoscere il caso è tuttavia solo metà della battaglia: risolverlo è decisamente un altro paio di maniche. Prima di poter accedere al palco dove Myra tiene i propri prigionieri, i nostri eroi dovranno prima dimostrare di essere degni di "15 minuti di fama" con tutte



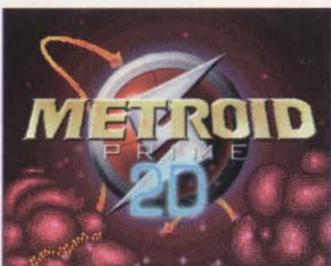
le complicazioni che ciò comporterà. Forte di un design brioso, di una soddisfacente varietà di enigmi e, soprattutto di una sceneggiatura efficace Situation Comedy ci ha dimostrato ancora una volta il talento dei ragazzi della Telltale e spinto conseguentemente a sperare nella pronta distribuzione di nuovi scoppiettanti episodi a tema... Nel consigliarvi di dare un approfondito sguardo a questo progetto presso il sito [www.telltalegames.com](http://www.telltalegames.com) ci congediamo augurandoci che prima o poi qualcuno decida magari di rispolverare anche il mai dimenticato Grim Fandango... Qualcuno tipo... la Telltale Games per esempio!

» **Sinistra:** Anche stavolta Sam & Max potranno contare sull'aiuto di Bosco, Cybil e Jimmy...

» **Destra:** Alcuni dettagli faranno sicuramente contenti tutti gli appassionati Lucas...

## METROID PRIME 2D

E SE IL CAPOLAVORO DEI RETRO STUDIOS FOSSE USCITO SU SNES?



- » **FORMATO:** PC WINDOWS
- » **DATA DI USCITA:** ESTATE 2007
- » **SVILUPPATO DA:**  
KELLAN STOVER & TEAM
- » **LINK:** [WWW.MP2D.CO.UK](http://WWW.MP2D.CO.UK)

» Vi ricordate del carico in fiamme sulla baia con il gigantesco mostro-aracnide? Beh, è stato rifatto in tutto lo splendore del 2D.

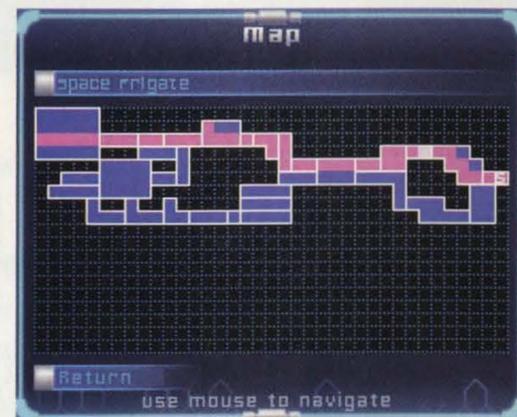
**Quella che segue non è esattamente una recensione, ma un'anteprima incentrata sulla demo di uno dei più interessanti progetti apparsi in Rete negli ultimi tempi...**

Come avrete intuito dal suo titolo ci riferiamo ovviamente a una rielaborazione Bitmap del primo capitolo di Metroid apparso su Game



Cube... Pur essendo ambientata esclusivamente all'interno della Stazione Spaziale esplorabile nella prima sezione del relativo capolavoro a 128-bit e quindi finalizzata al solo scontro con la feroce Parasite Queen, la demo in questione rappresenta senz'altro un esercizio di stile davvero efficace. A sfregio della sua durata relativamente esigua, essa riesce infatti a dimostrare in modo netto tutto il valore professionale di un team di sviluppatori molto preparati che è riuscito a includere nel file tutti gli aspetti principali del gameplay originale, nonché una serie di dettagli tutt'altro che scontati. Oltre a rappresentare in modo senz'altro convincente effetti quali morphosfera, missili a calore e scanner laser (con decine di oggetti di cose che reagiscono a questi laser - una cosa strabiliante) è di fatto possibile notare anche svariate finzze grafiche di contorno come i particolari della suite di Samus e gli elementi animati di contorno quali scintille e insetti vagabondi...

L'effetto che si prova nel manovrare la nostra eroina è peraltro singolare: sebbene il look del comparto grafico rimandi la mente a rievocare antichi ricordi, è infatti impossibile non notare quanto l'esperienza di gioco risulti in qualche modo fresca e nuova. Un merito questo, attribuibile probabilmente anche al level design



» Metroid Prime 2D è solo il più recente esperimento operato in questo campo... Prima di esso vi furono infatti una versione 2D di Ocarina of Time e una rielaborazione 3D di Chrono Trigger: entrambe ritirate dalla Rete per questioni legali...

proprio della matrice originaria, il quale non fatica quasi per nulla ad adattarsi al 2D...

Preso atto dell'indiscutibile carisma di questo progetto non ci resta dunque che attendere la sua conclusione e sperare che, nel frattempo, i suoi responsabili trovino sia la forza di applicare al tutto l'opzione per l'utilizzo del pad USB che i cavilli legali per opporsi alla rappresaglia innescata da Nintendo, storica rivale degli Hacker...

VOTO

N.D.

IN EDICOLA

# HORRORBAR

€ 7,90

## HORRORBAR

€ 7,90



# THE BONE SNATCHER

CACCIATORE DI OSSA

Un ritrovamento spaventoso nel **DESERTO** della Namibia:  
i corpi di tre uomini completamente **SCARNIFICATI**

Una **CREATURA PRIMORDIALE** assetata di sangue si nasconde tra le dune di sabbia: riusciranno a fermare il suo istinto distruttivo?



### DATI TECNICI

#### AUDIO

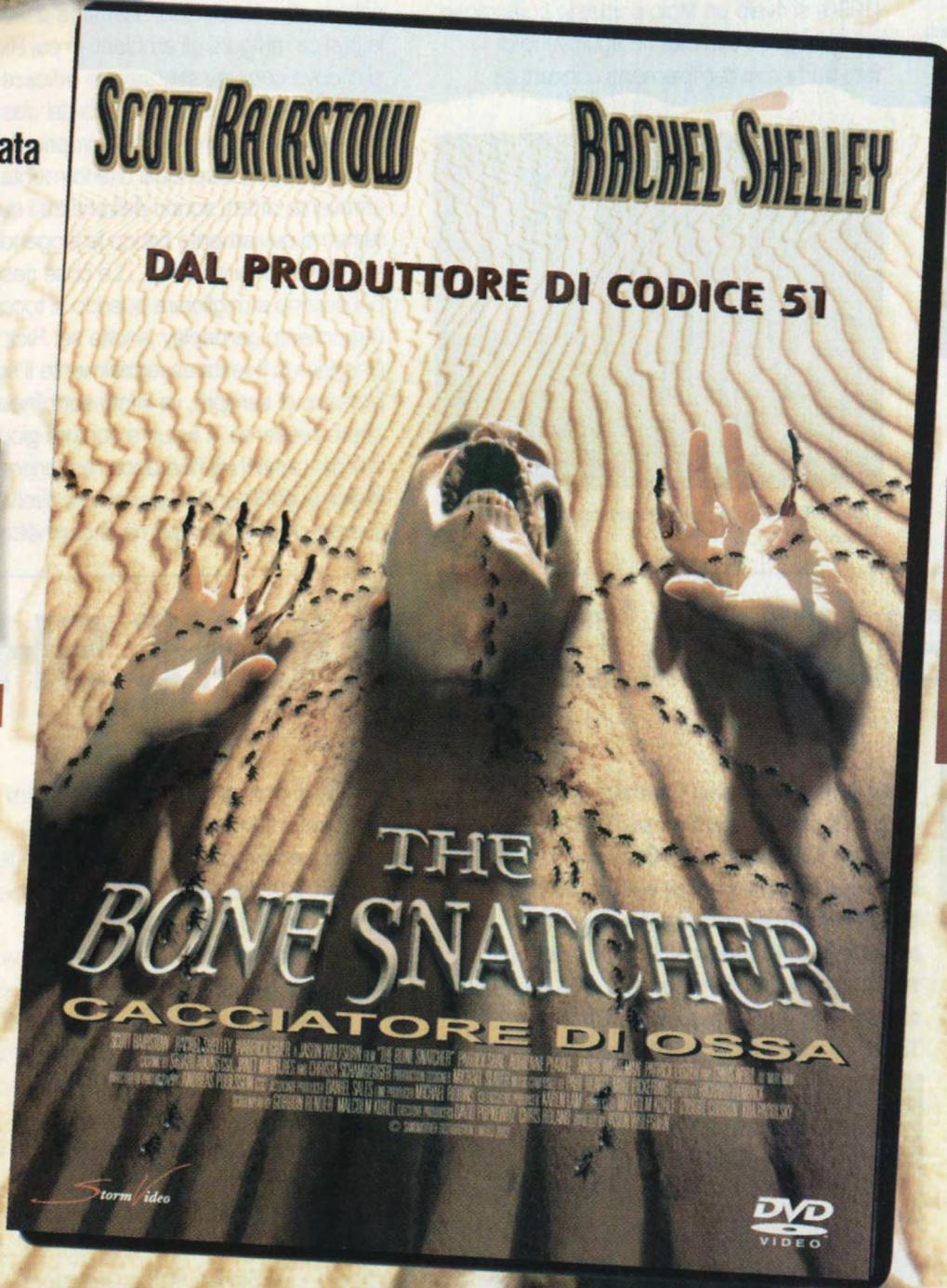
Italiano Dolby Digital 5.1  
Inglese Dolby Digital 2.0

#### FORMATO

1.85:1 Widescreen



Horror Cult n.12 - Aprile 2007  
Pubblicazione mensile della  
Play Press Publishing Srl  
Registrazione presso il Tribunale di Roma con  
il n. 332/03 del 18/07/2003 ISSN 1723-3488  
Direttore Responsabile: Alessandro Ferri  
Distribuzione: Parrini & C. S.p.A.,  
Via Vitorchiano, 81 - 00189 Roma



www.playpress.com

E ADESSO LA VITTIMA SEI TU



WWW.PLAYPRESS.COM



FILM IN DVD

# RETRO SCENE

ALLA SCOPERTA DI TUTTE LE PIÙ SCOTTANTI NOVITÀ DELLA SCENA RETRO CONTEMPORANEA...

## RICK DANGEROUS II

ESSERE PERICOLOSI È UN LAVORO A TEMPO PIENO...

Era da tempo che si vociferava circa un'operazione di lifting volta a restituire un po' della gioventù perduta al vecchio Rick Dangerous. Inizialmente, come sempre, molti di noi erano un po' scettici. Funzionerà ancora? Ne varrà davvero la pena? Beh, ora che il progetto è stato finalmente ultimato possiamo proprio tirare un sospiro di sollievo: veder tornare in scena l'intraprendente nanerottolo della Core Design ci ha infatti divertito molto... Anche e soprattutto perché PJ Crossley, l'autore di questo Remake, ha svolto un lavoro davvero eccellente.

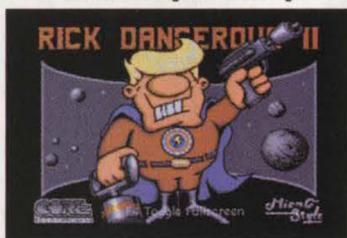
Come i più ricorderanno, Rick Dangerous II (1990) si rivelò un titolo piuttosto coraggioso e originale. Al suo interno figuravano di fatti numerosi cambiamenti concettuali

che sconvolsero (per fortuna, con esito positivo) gran parte delle impostazioni proprie del suo predecessore. Messa da parte l'idea di parodizzare le avventure di Indiana Jones, il gioco proponeva per esempio un nuovo look proto-futuristico che, contaminando prima il look del protagonista, poi il suo relativo armamento e infine il design dell'ambientazione, sarebbe quindi germogliato in una sorta di visionaria rilettura kitsch di classici del fumetto come Flash Gordon... Un risultato senz'altro spiazzante... Tecnicamente parlando ci troviamo di fronte a una sorta di miracolo in Bitmap che, a primo acchito, rende spesso difficile distinguere la versione originale da quella rielaborata... Luminosa, scattante e vivace, la grafica raffigura gli ambienti in cui Rick si muove con una stilizzazione efficace e ben concepita che, supportata dal classico gameplay a prova di bomba proprio della serie va impazzendosi ulteriormente attraverso effetti sonori deliranti tra i quali terranno ovviamente banco le leggendarie urla degli omini in scena... Le cose riescono poi persino a migliorare quando si tocca l'argomento gameplay: anche se, Rick Dangerous II resta essenzialmente il solido platform di sempre, va infatti sottolineato che la presenza di astuti e contorti giochi di logica arricchirà non poco l'esperienza di gioco, obbligandovi pertanto a risolvere spesso degli enigmi prima di permettervi



» Nell'inseguire la sua nemica chiamata The Fat Guy (Il Ciccione) Rick attraverserà parchi cittadini, caverne di ghiaccio, miniere fangose e inquietanti foreste

» La storia prende corpo a seguito gli eventi accaduti alla fine del primo episodio, ovvero quando Rick corre verso Hyde Park dopo che gli è stato detto che questo verrà attaccato dagli alieni malvagi...



- » **FORMATO:** WINDOWS
- » **DATA DI USCITA:** GIÀ USCITO
- » **SVILUPPATO DA:** PJ CROSSLEY
- » **SCARICATO DA:** [HTTP://MYSITE.WANADOO-MEMBERS.CO.UK/FREEWARE01/PJSHOME.HTM](http://mysite.wanadoo-members.co.uk/freeware01/pjshome.htm)



» Povero Rick. Quando capirà che saltare sui barili radioattivi è pericoloso

di usare le scale o fare, per esempio, determinati salti. Quella che sarebbe dunque una produzione pressoché perfetta, perde tuttavia un pizzico del suo fascino in relazione alla mancanza di un'opzione destinata a permettere l'utilizzo di un qualsiasi pad. A prescindere in ogni caso dalla iniziale ostilità dei comandi via tastiera, Rick Dangerous II resta un gioco compatto e oscuramente avvincente. Prima di lanciarsi a capofitto nel suo download è bene che sappiate però che, data la proverbiale difficoltà degli schemi di gioco, potreste magari non arrivare mai a finirlo... Ma dopotutto chisseneffrega! Tanto si tratta sempre di un Freeware...

VOTO

84%.

## CASTLEVANIA DRACULA'S SHADOW



» Contrariamente a quanto accade negli altri titoli della Saga, i nemici una volta colpiti non rilasciano un bel nulla: la sorte di Simon dipenderà dunque dall'ausilio dei mercanti sparsi nei vari villaggi.

- » **FORMATO:** FLASH
- » **DATA DI USCITA:** DISPONIBILE
- » **SVILUPPATO DA:** MICHMEDE
- » **LINK:** [HTTP://COMPACTIONGAMES.ABOUT.COM/GI/DYNAMIC/OFFSITE.HTM?ZI=1/XJ&SDN=COMPACTIIONGAMES&ZU=HTTP%3A%2F%2FWWWW.CASTLEVANIA.NZONE.IT%2FDOWNLOAD.HTML](http://compactiongames.about.com/gi/dynamic/offsite.htm?ZI=1/XJ&SDN=COMPACTIIONGAMES&ZU=HTTP%3A%2F%2FWWWW.CASTLEVANIA.NZONE.IT%2FDOWNLOAD.HTML)

ALL'OMBRA DEI CIPRESSI...

Remake del classico Castlevania II: Simon's Quest apparso su NES nel lontano 1987, Dracula's Shadow ci cuce di nuovo indosso i cupi vestiti del prode Simon Belmont, obbligato stavolta a cercare le sette sacre reliquie capaci di restituirgli la salute perduta nella tenzone che lo vide opposto al Principe delle Tenebre, nel primo episodio della Saga.



» Credeteci, la colonna sonora è davvero un pezzo d'autore

Prima di potersi curare, però, il nostro cacciatore di vampiri dovrà ovviamente attraversare foreste, villaggi, castelli, cattedrali e cimiteri, infestati dalle solite feroci schiere di affamati esseri dell'oltretomba.

Come presumibile, Dracula's Shadow riprende per grandi linee l'impostazione grafica della sua matrice, riservandosi tuttavia di evolverne il look in modo che scenari e sprite possano apparire in qualche modo meno blocchettosi di quelli visti nell'originale.

Permeato come sempre dall'efficace atmosfera gotica propria della serie, il gameplay troverà uno dei suoi obiettivi cruciali nella conquista dei mistici cuoricini energetici: raccogliendoli Simon non guadagnerà infatti solo preziosa energia, ma anche i fondi per acquistare nuovi equipaggiamenti all'interno dei vari "punti di ristoro" presenti lungo il tragitto: un dettaglio questo, determinante per giungere tutti interi al termine dell'avventura. Dotato di un comparto sonoro pregevole

e di un level design sufficientemente articolato, questo interessante remake trova probabilmente il suo unico, vero difetto nella mancanza dei Boss di fine livello. Mancanza questa che non può tuttavia inficiare in modo sensibile sul valore effettivo dell'intero esperimento...

VOTO

87%



» Niente boss di fine livello? Buuuuuuu!

# Compra e vendi su eBay!



L'UNICA GUIDA CHE TI SVELA COME FARE AFFARI SUL WEB!

In allegato un eccezionale CD-ROM con

**3 PROGRAMMI COMPLETI**

Tutti gli strumenti per aprire il tuo **NEGOZIO ON-LINE**

Rivista + CD-ROM a € 7,90

**Speciale Il kit completo eBay**

## eBay

All'interno gli strumenti professionali per l'eCommerce

**3 programmi completi**

- ★ **eDISPLAY** Crea il tuo negozio
- ★ **eDISPLAY ENTERPRISE LIGHT** Realizza un sito di eCommerce
- ★ **SHOPFACTORY V6 eTRADER** Gestisci il tuo negozio

Ottieni il massimo da eBay!

- ★ **VINCI SEMPRE** Fai offerte
- ★ **PRESENTE** Attira più

**7,90 EURO**  
rivista + CD-ROM

**NEL CD-ROM**

**SCOPRI SUBITO** come fare soldi grazie a eBay!

**TUTTE LE UTILITÀ PER MIGLIORARE IL TUO GIRO D'AFFARI E AUTOMATIZZARE LE TRANSAZIONI SU EBAY**

Speciale eBay - N. 1 Supplemento a Windows Facile Collection n. 21  
Registrazione presso il Tribunale di Roma con n. 10/2002 del 04/05/2002 - ISSN 1120-4605  
© SpA, Via Nucleare 81 - 00188 Roma

9 771594 458010

**SPECIALE**

## eBay

IL TUO PRIMO PASSO VERSO IL SUCCESSO

### DIVENTA RICCO GRAZIE A EBAY!

**I SEGRETI PER I TUOI AFFARI:**  
compra a poco e rivendi a tanto in tutto il mondo

**ARROTONDA IL TUO STIPENDIO**  
Crea un'attività commerciale parallela al tuo lavoro e facile da gestire

- Vendi i tesori nascosti in casa tua
- Sfrutta gli strumenti di vendita di eBay
- Aumenta i profitti e diventa un PowerSeller

**FAI DEGLI AFFARI VERI**  
Trova gli oggetti migliori e vinci le aste al prezzo più conveniente

- Gestisci comodamente le tue aste con la Toolbar di eBay
- Rilancia con il tuo cellulare anche quando non sei al PC
- Sbaraglia la concorrenza facendo un'offerta all'ultimo minuto

**TRANSAZIONI ON-LINE SICURE**  
Compra e vendi su eBay in tutta sicurezza, evitando frodi e raggiri

**APRI IL TUO ESHOP**  
Diventa un vero commerciante on-line e aumenta subito i tuoi profitti

**DROP SHIPPING**  
La nuova frontiera dell'e-Commerce, che riduce le spese e aumenta i guadagni!

In tutte le edicole



# RETRO SCENE

ALLA SCOPERTA DI TUTTE LE PIÙ SCOTTANTI NOVITÀ DELLA SCENA RETRO CONTEMPORANEA...

## SINCLAIR SPECTRUM ALLSTARS VOL. 1

UN PIGRO TENTATIVO DI TRARRE PROFITTO DALLA NOSTALGIA...

- » **FORMATO:** PC
- » **DATA D'USCITA:** ORA
- » **EDITORE:** ALTEN8
- » **LINK:** WWW.ALTEN8.COM
- » **PREZZO:** EURO 6,99



» Mole on the Dole: quando i giochi avevano titoli tanto curiosi da valere da soli il loro acquisto!

Statisticamente, lo Spectrum ZX risulta essere il sistema più emulato al mondo. Di conseguenza, creare una Emu-Raccolta dei suoi successi dovrebbe rappresentare un compito piuttosto semplice, oltre che un'operazione dal successo assicurato... E allora perché mai Spectrum Allstars ci appare come una delle peggiori antologie di sempre?

Il problema esula in realtà dalla qualità o dalla quantità dei giochi inclusi: ciò che compromette del tutto la giocabilità dei 50 titoli disponibili - tra cui militano peraltro alcuni veri classici come 3D Ant Attack e Mooncresta - risiede infatti nell'interfaccia di comando e nell'effettiva duttilità del sistema stesso che, finendo spesso in crash ogni volta che abbiamo cercato di accedere al menu di configurazione del pad, ci ha continuamente costretti a utilizzare le scomode interfacce di default. La conseguenza più grave di questa "problematica" è che solo pochi giochi funzionano con un pad USB, ovvero quelli che già supportavano i joystick nativamente; tutti gli altri possono essere di fatto utilizzati solo tramite tastiera o supporto di programmi esterni... Ed è cosa nota che qualsiasi

raccolta di emulazioni che ci obblighi a caricare l'utility "Joy To Key" perda molta reputazione... Dato che Spectrum Allstars non è un emulatore gratuito scaricabile dalla Rete che deve andar bene per ogni software che si riesce a trovare in giro, i suoi sviluppatori avrebbero facilmente potuto adattarlo alle esigenze degli specifici titoli messi a disposizione. La cosa paradossale è che invece la qualità della UI è molto più bassa rispetto a quella di molti emulatori di Spectrum scaricabili gratuitamente... In definitiva, questa raccolta è stata dunque realizzata a basso costo, col minimo degli sforzi e di certo senza minimamente pensare alle necessità del consumatore.

Per quanto i giochi ospitati possano pertanto essere grandiosi o magari pure giocabili a forza di compromessi "prestidigitativi", il divertimento che ne deriva non offre soddisfazioni tali da spingerci a consigliare l'acquisto di una collezione che, per assurdo, rischierebbe di rovinare i preziosi ricordi accumulati nel tempo...

VOTO:

58%



» Ah, il classico Ant Attack! È ancora un titolo splendido... Se solo ci si riuscisse a giocare come si deve!



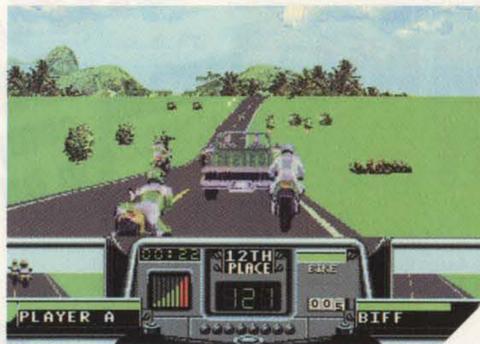
» Egg Head, un platform piuttosto carino, che ancora oggi rievoca piacevoli ricordi.

## EA REPLAY

ELECTRONIC ARTS METTE IN IMBARAZZO SE STESSA...

Quando ci è giunta notizia che EA avrebbe realizzato una Collection dedicata alla riscoperta di alcuni dei più interessanti titoli appartenuti al suo catalogo del passato ci siamo emozionati a tal punto che abbiamo rapito dei muli e ballato per la trepidazione levando le nostre PSP al cielo... A prescindere da ciò che la Major Statunitense rappresenti oggi per l'industria videoludica, va infatti detto che, ai bei tempi, essa era riconosciuta un po' ovunque come la paladina dei progettisti: una compagnia composta da veri artisti a tutto tondo, da cui ci si poteva fiduciosamente aspettare giochi creativi e originali, senza il timore di rimanere in qualche modo delusi...

Sfortunatamente, in questi anni le cose sono cambiate parecchio, e ora il suo marchio non riesce a sembrare "spontaneo" neanche quando si prodiga in iniziative di questo tipo. Già, perché più che apparirci come una sincera celebrazione delle proprie radici, questa Collection mal cela invece un amaro retrogusto commerciale che vanifica ogni eventuale sforzo adoperato nell'assemblarla... Sciatta e approssimativa, la Line Up dei titoli proposti pare prendersi di fatti gioco dei fan, privandoli inspiegabilmente di classici come M.U.L.E., Populous, Madden, FIFA,



PGA, Hard Hat Mack, Skate or Die, Archon e Urban Strike, in virtù della presenza di una manciata di titoli mediocri che, salvo la pace di qualche esponente, finiscono con l'affossare completamente quella che avrebbe potuto essere una grande occasione per raccontare ai più giovani il glorioso passato del colosso odierno e compiacere i gamer più esperti con i ricordi di un'epoca davvero dorata... Qualcuno potrebbe a questo punto parlare di un nostro eventuale pregiudizio nei confronti dell'operato di EA ma, credeteci, l'ultima cosa che avremmo voluto fare sarebbe stata stroncare questo progetto. Ora potremmo magari dilungarci avanzando pungenti interrogativi sulla inspiegabile scelta di inserire solo le versioni megadrive dei giochi proposti e magari ironizzare sulla conseguente mediocrità di alcuni di essi (Syndicate girava per esempio molto meglio su Amiga, così come B.O.B.



» I titoli presenti nella raccolta supportano soltanto i formati video 4:3 e 16:9, senza offrire anche l'opzione per utilizzare la risoluzione originale. Questo dimostra che al team di progettisti mancava anche la concezione più basilare dei giochi retro...

faceva su SNES), ma l'inesorabile evidenza dei fatti rende comunque vano qualsiasi approfondimento. EA Replay puzza di fetida pigrizia e non esiste davvero nessun motivo per aggiungerlo alla vostra softteca PSP... Piccola nota finale per i responsabili della sua produzione: prima di spedire sugli scaffali dei negozi una raccolta contenente solo quattordici titoli a un prezzo pari a cinquanta euro, bisognerebbe fare indagini di mercato e prendere magari nota del fatto che, con soli trenta bigliettoni, SEGA ha permesso al suo pubblico di portarsi a casa un miracolo come la Megadrive Collection... Almeno così si eviterebbe di fare una figura tanto modesta...

VOTO

49%

- » **SISTEMA:** PSP
- » **PREZZO:** EURO 49,90
- » **USCITA:** GIÀ USCITO
- » **EDITORE:** EA
- » **SVILUPPATORE:** EA CANADA - TEAM FUSION
- » **GIOCATORI:** 1-2
- » **GIOCHI COMPRESI NELLA RACCOLTA:** B.O.B., BUDOKAN, DESERT STRIKE, JUNGLE STRIKE, HAUNTING STARRING POLTERGUY, MUTANT LEAGUE FOOTBALL, ROAD RASH, ROAD RASH II, ROAD RASH III, SYNDICATE, ULTIMA: THE BLACK GATE, VIRTUAL PINBALL, WING COMMANDER, WING COMMANDER: SECRET MISSIONS

# 360™

MAGAZINE XBOX

La Rivista per la nuova generazione di videogiocatori!

**360™**  
MAGAZINE XBOX

**TOM CLANCY'S GHOST RECON**  
**ADVANCED WARFIGHTER 2**  
Una nuova missione impossibile firmata Ubisoft

**Esclusiva**  
**STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED**  
Faccia a faccia con il Lato Oscuro

15 07

**Anteprima**  
**MASS EFFECT**  
Un capolavoro annunciato?

**Speciale**  
**TUTTI CONTRO TUTTI**  
L'Xbox 360 è pronto a dichiarare guerra

**RECENSIONE**  
**CRACKDOWN**  
COMBATTETE I CRIMINALI DEL FUTURO

+ Conan \_ Too Human \_ Parabellum \_ The Precursor \_ Time0 \_ Spider-Man 3 \_ BlackSite: Area 51

LIVE 360

NUMERO QUINDICI  
Mese: Marzo 2007 € 5,00

PlayPress

9 771826 996006 7 0015 >

**\_Spotlight**  
**Star Wars:**  
**The Force Unleashed**

**\_Anteprime**  
**Mass Effect**  
**Too Human**  
**Spider-Man 3**

**\_Speciale**  
**Una storia oscura**

**\_Recensioni**  
**Virtua Tennis 3**  
**DEF JAM: ICON**  
**NBA Street Homecourt**

**IL NUMERO 15\_07**  
**IN EDICOLA**  
**A 5,00 EURO**

Dagli stessi autori di XBM e XGAMER arriva la rivista che vi accompagna nella nuova generazione di console\_



WWW.PLAYPRESS.COM

# RE-PLAY

» COLLECTION, REMAKE, DOWNLOAD: TUTTI I METODI PER RISCOPRIRE SU PC E CONSOLE I GRANDI CLASSICI DEL PASSATO



L'affare Virtual Console appare ormai ben avviato anche qui in Europa: andiamo pertanto a dare uno sguardo ai titoli che potrete scaricare dal pratico servizio OnLine a disposizione del Wii

## VIRTUAL CONSOLE CORNER

» LE ULTIME NOVITA' DA SCARICARE PER IL WII DELLA NINTENDO

### STARWING

#### INFORMAZIONI

- » EDITORE: NINTENDO
- » COSTO IN PUNTI MARKET: 800

Dopo essere rimasti piuttosto delusi dalla scarsa efficacia del gameplay proposto nell'ultimo Starfox Command, avevamo esultato non poco alla notizia che il primo grande episodio della saga fosse in procinto di tornare in scena via Virtual Console... Alla

prova del Pad la sorpresa si è però trasformata in un boccone alquanto amaro. L'architettura poligonale che un tempo ci era apparsa tanto rivoluzionaria, ora traballa sullo schermo con una fluidità allarmante e fa apparire tutti gli elementi in scena al pari di barcollanti origami senz'anima... È probabile che la maestosità del vecchio Lylat Wars del N64 possa aver in qualche modo confuso i nostri ricordi, tuttavia è innegabile che Starwing non meriti proprio la spesa di Wii Points...



» La grafica ormai è datata, ma correre in questi rottami spaziali è ancora emozionante.

### 80 STARWING

Il gioco che portò il SNES nel futuro...

### 80 THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME

La più grande avventura di Link

### 80 METROID

Come avrà resistito il classico di Gunpei Yokoi alla crudele prova del tempo?

### 81 SUPER MARIO BROS.

Riscopriamo il grandioso debutto del grande Mario!

### 81 EXCITEBIKE

Motociclette piccole, motociclisti minuscoli, enorme gameplay...

### 81 SUPER MARIO WORLD

Scaricate il più grande platform SNES di sempre

### 81 PC KID

Tardivo, ma piacevole debutto europeo per una vecchiaia platform-star dagli occhi a mandorla...

### 80 NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

Perché le leggende sono dure a morire

### 82 SEGA MEGADRIVE COLLECTION 8.0

Grandi classici per una collezione da non perdere

## THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME

#### INFORMAZIONI

- » EDITORE: NINTENDO
- » COSTO IN PUNTI MARKET: 1.000

**Ammesso che esista ancora qualche Nintendo fan che non custodisca gelosamente almeno un'edizione di questo incommensurabile capolavoro, vi segnaliamo, per dovere di cronaca, l'arrivo di Ocarina of Time in versione VC...** Grazie alle affinità che accomunano l'architettura interna del Wii a quella del GameCube, anche

questa versione del gioco godrà degli stessi miglioramenti grafici applicati alla versione presente sul disco bonus della limited edition del vecchio Wind Waker. Il che, in termini pratici, comporterà risoluzione più alta e fluidità delle immagini più stabile... Questo titolo segnerà l'inizio di una proficua opera di ripescaggio che riporterà in auge molti classici del catalogo N64... Scommettiamo che nessuno riuscirà a resistere alla tentazione di collezionarli tutti nuovamente?



» Da oggi potrete giocare ogni volta che volete a una delle più grandi avventure mai realizzate!

## METROID

#### INFORMAZIONI

- » EDITORE: NINTENDO
- » COSTO IN PUNTI MARKET: 500

**Rielaborato diverse volte all'interno di produzioni come la serie NES Classics per GBA, Metroid Prime e Metroid: Zero Mission, il capostipite delle avventure della mitica Samus Aran è da poco entrato in collisione con il pianeta Virtual Console senza subire prima alcuna operazione di lifting...** Decisamente cubettoso, quello che è tutt'oggi considerabile come il NES Game più difficile di sempre ci metterà di conseguenza un po' di tempo a carburare, ma una volta che vi sarete spinti oltre i primi livelli (acquisendo parallelamente i vari potenziamenti), il suo gameplay inizierà improvvisamente a crescere fino a confezionare una sorta di versione "light" del grande Super Metroid per SNES. Acquisto consigliato, dunque? Ovvio... Sempre che abbiate tuttavia la pazienza necessaria ad affrontarlo...



# SUPER MARIO BROS.

## INFORMAZIONI

- » EDITORE: NINTENDO
- » COSTO IN PUNTI MARKET: 500

**A sfregio di una gioventù gloriosa e rivoluzionaria, il primo Super Mario Bros. non è purtroppo invecchiato bene come i titoli che gli sono succeduti.** Per quanto la meccanica alla base del gameplay salti appare ancora piuttosto solida (una delle migliori del NES), il gioco non riesce ormai a offrire né la varietà, tanto

meno la spettacolarità caratterizzante che ci si aspetta normalmente da un Mario Game. Anche se, all'inizio, l'effetto "storico" potrà emozionare i più, la voglia di qualcosa di più vario e incisivo non tarderà a manifestarsi. Considerato il costo di Wii Points necessario all'acquisto, vi invitiamo pertanto agli altri titoli NES disponibili in VC. Super Mario Bros. in una parola è: "decisamente grigio". Aspettate, ma queste sono due parole! Mannaggia...



» Ehhh... È proprio da qui che tutto cominciò...



» Mario è talmente forte che riesce a respirare sott'acqua.

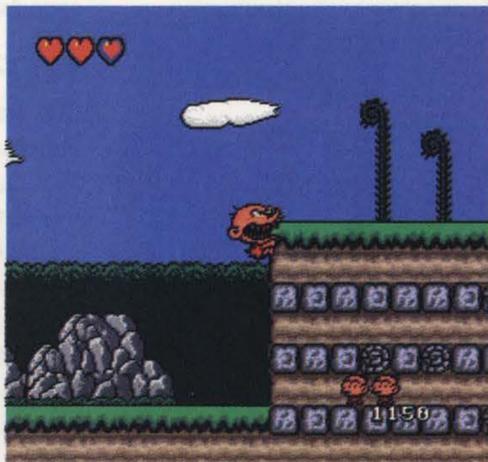
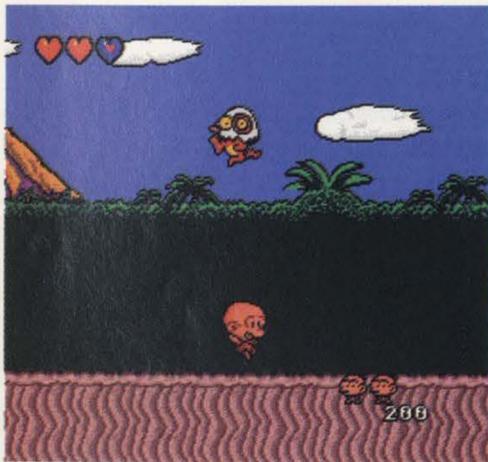
# PC KID

## INFORMAZIONI

- » EDITORE: HUDSON SOFT
- » COSTO IN PUNTI MARKET: 500

**È la prima volta che questo simpatico platform firmato Hudson Soft calca il suolo europeo e sebbene non possa vantare lo stesso impatto che aveva un tempo, non c'è dubbio che possa ancora risultare parecchio divertente.**

Certo, al di là della riuscita ambientazione preistorica, la struttura dei livelli è in realtà piuttosto elementare se paragonata a quella offerta dai suoi poster, tuttavia la musica eccellente, le spassose gag e l'avvincente gameplay di fondo faranno presto passare questo difetto in secondo piano. Un perfetto titolo scaccia noia per tutti gli amanti delle piattaforme old style...



» Perché PC Kid non è mai uscito ufficialmente in Europa?

# EXCITEBIKE

## INFORMAZIONI

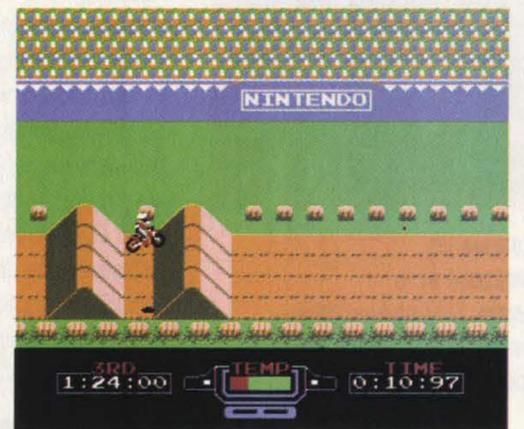
- » EDITORE: NINTENDO
- » COSTO IN PUNTI MARKET: 500

**Excitebike è sempre appartenuto a quella cerchia di titoli incantevole l'ACME della produzione NES. Non fatevi dunque impressionare dalla sua grafica essenziale e lasciatevi risucchiare dal suo gameplay assolutamente divertente.** Facile da giocare, ma in grado di offrire un

grado di sfida davvero avvincente, Excitebike non fatterà molto a rubare la scena a molti titoli della scena contemporanea, merito del superbo design delle piste e, soprattutto, del vasto editor di tracciati inserito per l'occasione... Tutto perfetto allora? Quasi, l'unico lato oscuro di Excitebike è forse rappresentato dalla bravura degli avversari controllati dalla CPU: a volte, correre contro di loro è più o meno frustrante come insegnare a un maiale la Fenomenologia dello Spirito hegeliana...



» Correre contro i motociclisti guidati dalla CPU può farvi diventare pazzi.



» La modalità a tempo può essere il modo migliore per iniziare a giocare a Excitebike.

# SUPER MARIO WORLD

## INFORMAZIONI

- » EDITORE: NINTENDO
- » COSTO IN PUNTI MARKET: 800

**Non importa quanto tempo sia passato: Super Mario World rimane all'avanguardia del genere platform, e dopo averlo giocato per l'ennesima volta capirete facilmente perché continua ad avere questo durevole successo.**

Potremmo spendere fiumi di inchiostro virtuale a dissertare sul perfetto Level Design e il serrato gameplay elaborati da Miyamoto-Sensei ormai più di dieci anni fa... Tuttavia basterà semplicemente sottolineare che questo titolo non può assolutamente mancare alla vostra collezione VC... Importante tanto adesso quanto nel lontano 1996.



» Super Mario World sarebbe stato anche il palcoscenico di debutto per il mitico Yoshi!



» Non compiattetevi troppo, avete ancora molta strada da fare!

» I VOSTRI AMICI KIWI HANNO ANCORA BISOGNO DI VOI!

# NEW ZEALAND STORY REVOLUTION

IL PICCOLO TIKI RITORNA PER SALVARE IL POPOLO DEI KIWI!



- » SISTEMA: DS
- » PREZZO: € 34,90
- » USCITA: 24 FEBBRAIO 2007
- » EDITORE: RISING STAR GAME
- » GIOCATORI: 1-4



Zaku

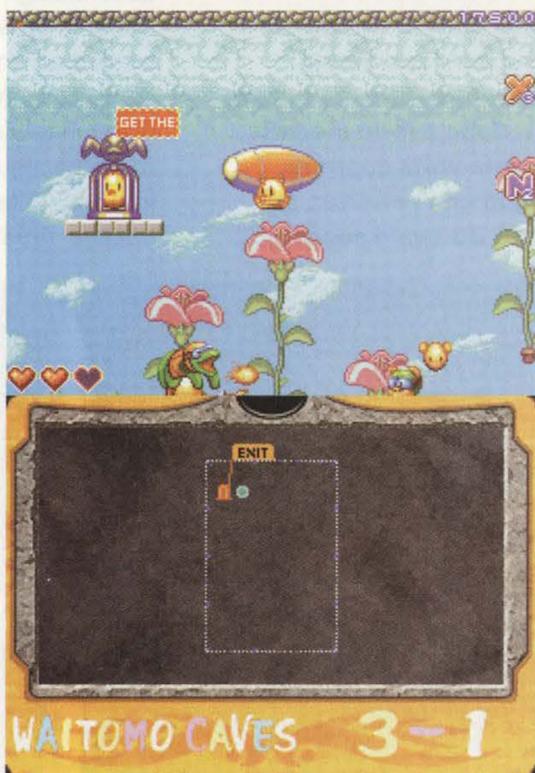
Qui nella redazione di Retro Gamer vediamo un sacco di rifacimenti e aggiornamenti che danno origine ai soliti dibattiti a base di birra, sganassoni e considerazioni sull'effettiva utilità dei semafori: è migliore o peggiore dell'originale e, cosa più importante, è un aggiornamento che aderisce al vero spirito dell'originale? Ovviamente, le compagnie di sviluppo cercheranno sempre di rivitalizzare i classici del passato e la natura di quest'arte potrebbe dunque essere dibattuta fino alla nausea, ma è con una certa trepidazione che abbiamo caricato New Zealand Story Revolution. Quali sarebbero state le nostre reazioni? Innanzitutto ci troviamo di fronte a ben più di un semplice remake dell'originale, di conseguenza pur sentendosi subito a proprio agio grazie alla presenza delle stesse ambientazioni e degli stessi boss, i veterani del gioco non potranno che rimanere sorpresi di fronte alle modifiche applicate al gameplay. Le più grandi novità, e a nostro avviso le migliori, consistono nell'introduzione del doppio salto,



Metaller

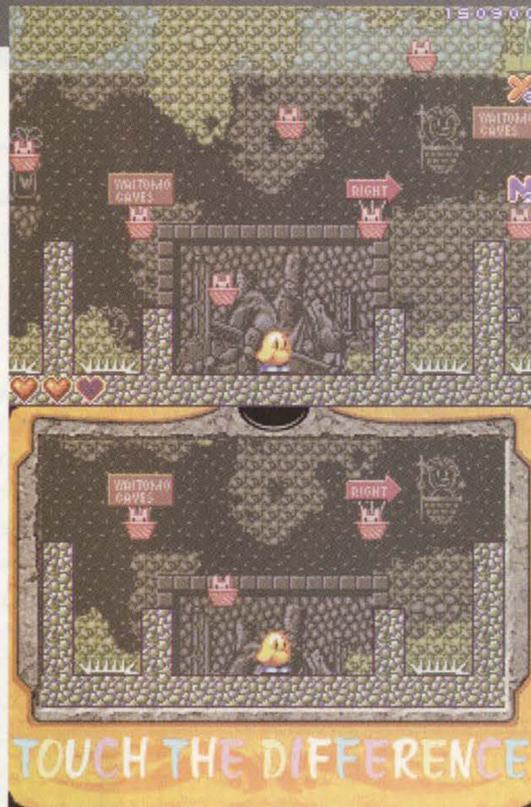
## OPINIONE

Vi siete mai sdraiati nudi sulla schiena facendovi rotolare addosso dei kiwi come dei cuccioli? Io no, ma questo gioco mi fa venire sicuramente una gran voglia di farlo. Divertente e difficile allo stesso tempo, New Zealand Story Revolution riporta la mente a quei placidi pomeriggi estivi, in cui, si spendevano ore insieme agli amichetti più fidati, nel tentativo di superare questo o quel livello... Non lasciatevelo scappare!



WAITOMO CAVES 3-1

» È un kiwi... all'interno di uno Zeppelin! Scommettiamo che se avesse fatto parte di un complesso rock lo avrebbe chiamato Kiwi Zeppelin e avrebbe suonato canzoni come Stairway to New Zealand [Kiwi=Neozelandese].



TOUCH THE DIFFERENCE

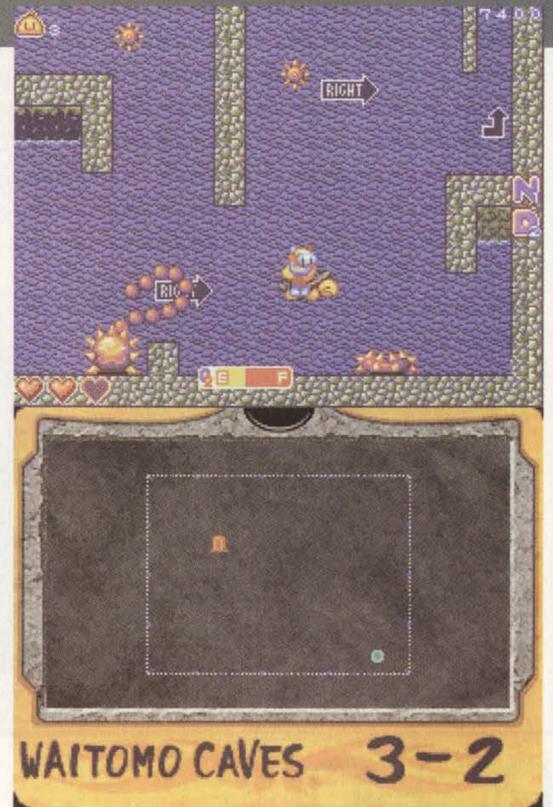
della limitata capacità di volo e della possibilità di sparare in diverse angolazioni: soluzioni efficaci e pertinenti che non fanno che impreziosire ancor di più l'esperienza di gioco...

Anche se i puristi potrebbero magari dissentire, fidatevi di noi quando vi diciamo che sparare ai nemici ovunque si trovino rappresenta di fatto una feature fantastica e incredibilmente adatta alla dinamica tradizionale. Non altrettanto efficace si è invece rivelata l'introduzione della modalità Doppio Schermo: New Zealand Story non aveva probabilmente bisogno di un extra del genere e a testimonianza di ciò possiamo senz'altro addurre che l'impiego di questa funzione finisce con lo svilire determinate qualità



Use the pole to balance Tiki!

» Queste passeggiate sulla corda sono eccezionali. Sfortunatamente molti degli altri giochi che utilizzano il doppio schermo sono terribili.



WAITOMO CAVES 3-2

native del gioco originale. In relazione al lavoro svolto da Rising Star e alle divertenti variazioni sul tema proposte - avere la possibilità di pescare o giocare a camminare sulla corda sono trovate assolutamente fantastiche - dovremmo quindi propendere per un giudizio completamente lusinghiero... Per quanto la nostra iniziale intenzione fosse quella di conferire al titolo un punteggio più alto, non possiamo però non tenere conto della sbavatura precedentemente citata, la quale, per fortuna, non si rivela comunque deleteria ai fini del divertimento esperibile...

## IN BREVE

Che siate dei fan dell'originale o che non abbiate neanche mai sentito parlare di Tiki il Kiwi, questo è un gioco davvero grazioso, che merita di entrare nella vostra collezione DS. Le fluide immagini 2D, l'ottima struttura dei livelli, l'intelligente meccanica del gameplay e una sfida avvincente fanno di questo titolo una grande rivisitazione di un vecchio classico. Indispensabile per chi ama i giochi fatti alla vecchia maniera.

VOTO

90%



Mossgarder

## OPINIONE

Non sono mai riuscito ad abituarmi del tutto ai remake in 3D, quindi sono davvero contento che i Rising Star abbiano optato per l'utilizzo del vecchio e affidabile schema Bitmap... Pur non apportando molte modifiche all'aspetto esteriore, questo progetto offre comunque qualche ottima novità in ambito gameplay... Certo, progredire è piuttosto difficile, l'implementazione della modalità a schermo doppio sembra alquanto forzata e, se devo essere onesto, mi sarei aspettato l'introduzione di ambientazioni nuove, tuttavia non si può negare che esso conservi ancora molto del suo fascino originale...

**CRUDO, REALISTICO, APPASSIONANTE**

IL TELEFILM CHE VI SVELERÀ  
**IL LATO OSCURO**  
DI NEW YORK



DVD  
VIDEO

+ FASCICOLO

EURO  
9,90

LA SERIE  
PIÙ FAMOSA  
DEL MONDO

# NYPD

NEW YORK POLICE DEPARTMENT

IL TELEFILM POLIZIESCO  
PIÙ CRUDO E REALISTICO  
FINALMENTE IN DVD

VINCITORE DI  
3 GOLDEN GLOBE  
E 20 EMMY AWARDS

**CRIME FICTION**  
Poliziesco da collezione.  
*Dirty Harry* e *Company*  
non ve la faranno passare liscia.  
Pallottole, giustizieri e criminali:  
dieci titoli da non dimenticare

**NYPD BLUE**  
NEW YORK POLICE DEPARTMENT  
PRESENTA  
I grandi casi di cronaca nera

**TED BUNDY**  
L'UOMO CHE ODIAVA LE DONNE  
36 omicidi in 4 anni

**WILMA MONTESI**  
DIETRO LA MORTE  
DI UNA RAGAZZA  
UN GRANDE SCANDALO  
DELLA PRIMA REPUBBLICA

**NYPD BLUE**  
Tutto quello che c'è da sapere  
sulla migliore serie poliziesca  
mai apparsa in TV

STAGIONE 1  
DISCHI 10  
EPISODI  
1.9 - 1.12

NEW YORK POLICE DEPARTMENT

**NYPD BLUE**

EPISODI  
COMPLETI

DVD 3  
EPISODI 9-12

**NYPD BLUE**

Numero 3 Mensile - Aprile 2007

# NYPD BLUE

IN EDICOLA  
IL TERZO DVD CON 4 EPISODI COMPLETI  
+ IL FASCICOLO "I GRANDI CASI DI CRONACA NERA"  
A SOLI 9,90 EURO



WWW.PLAYPRESS.COM

# RE-PLAY

» PROBABILMENTE LA PIÙ INCANTEVOLE RETRO RACCOLTA VISTA FINORA...

# SEGA MEGA DRIVE COLLECTION

## L'ECLISSE SUL MONDO DIGITALE



- » **SISTEMA:** PSP / PS2
- » **PREZZO:** €29,90
- » **EDITORE:** SEGA
- » **SVILUPPATORE:** DIGITAL ECLIPSE
- » **GIOCATORI:** 1-2
- » **GIOCHI INCLUSI:**

- ALEX KIDD
- ALTERED BEAST
- BONANZA BROS.
- COLUMNS
- COMIX ZONE
- DECAP ATTACK
- ECCO
- ECCO II
- ECCO JR.
- FLICKY
- GAIN GROUND
- GOLDEN AXE
- GOLDEN AXE II
- GOLDEN AXE III
- KID CHAMALEON
- PHANTASY STAR II
- PHANTASY STAR III
- PHANTASY STAR IV
- RISTAR
- SHINOBI III
- SONIC THE HEDGEHOG
- SONIC THE HEDGEHOG 2
- SUPER THUNDER BLADE
- SWORD OF VERMILION
- VECTORMAN
- VECTORMAN 2
- VIRTUA FIGHTER 2
- GIOCHI EXTRA:
- ASTRO BLASTER
- TIP TOP
- ELIMINATOR
- SPACE FURY
- SUPER ZAXXON



**Grazie all'impegno profuso recentemente da diverse compagnie, le raccolte dedicate al Retrogaming sono migliorate**

**sensibilmente col passare degli anni, creando via via numerosi precedenti su cui basare iniziative future: più giochi, emulazioni di migliore qualità, extra incrementati, maggiore cura generale del prodotto...** All'inizio è stata Taito a impressionarci con la sua seconda raccolta intitolata Legends, la quale ha cancellato il gusto amaro lasciatoci in bocca dalle innumerevoli e ciniche raccolte fatte solo per incassare (sì, ci riferiamo a Namco). Più tardi, Capcom ha alzato ancora di più la posta con la Capcom Classics Collection Remixed sviluppata esternamente da Digital Eclipse... Ed è proprio questa stessa compagnia ad aver sviluppato la qui presente Mega Drive Collection che, a nostro parere, supera qualsiasi altra raccolta disponibile sul mercato. Come spiegarne però l'eccezionale valore e togliervi ogni dubbio sul fatto che



### OPINIONE

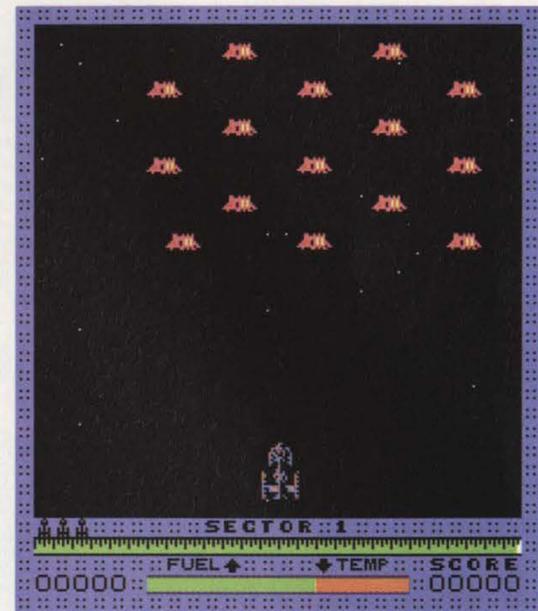
A parte le lamentele personali (dove cavolo è Shining Force?) Mega Drive Collection è la migliore raccolta che abbia visto da un sacco di tempo a questa parte. C'è n'è letteralmente un po' per tutti ed è piena di giochi eccezionali. La mia scelta fra tutti? Decisamente Bonanza Bros: è ancora un gioco stealth piuttosto originale ed eccezionalmente divertente nella modalità a due giocatori.



» Ricordate Kid Chameleon? Il suo protagonista era così fissato con i videogame da rimanere intrappolato all'interno di uno di essi!

dobbiate comprarla assolutamente senza ricorrere alla danza propiziatoria e alle urla selvagge?

La raccolta contiene 27 giochi per Mega Drive e 5 per sala giochi, che però vanno sbloccati (guardate il pannello laterale), dieci (!) interviste recenti con personaggi Sega, trailer, trucchi, storie generali dei giochi e anche curiosità! Quest'ultima sezione è un'aggiunta particolarmente benvenuta: ovviamente le persone che l'hanno creata hanno un'autentica passione e un'idea molto chiara della materia trattata. Digital Eclipse può vantarsi del fatto che di un paio delle curiosità svelate non era a conoscenza neanche la redazione di Retro Gamer. La cosa migliore di tutte però è che questa raccolta costa solo 29,90, ovvero circa 90 centesimi a gioco! I tre capitoli di Phantasy Star e quelli di Ecco, più Comix Zone, valgono praticamente da soli questo prezzo o quasi. Il fatto che ci siano principalmente giochi per console



» Non fatevi ingannare. Astro Wars ha dei livelli sorprendenti per varietà e profondità, ed è uno dei giochi migliori della raccolta. Amiamo scoprire gemme sconosciute come questa.



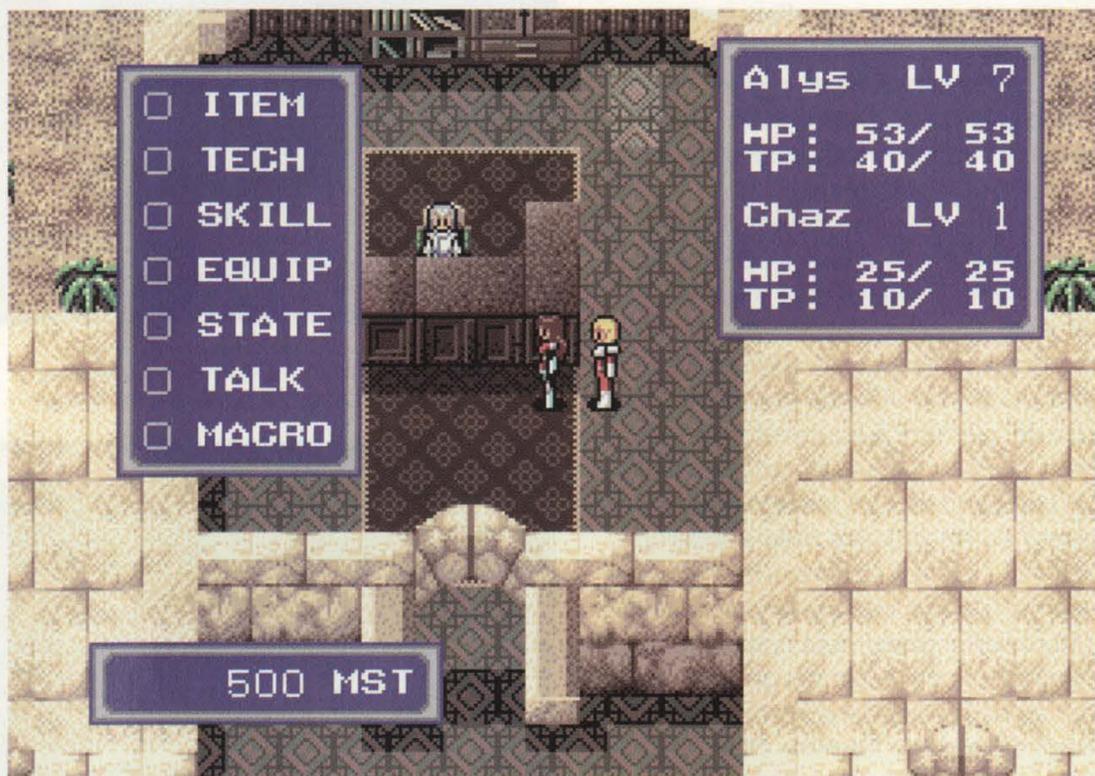
» Quale dei Golden Axe è il vostro preferito? La redazione di Retro Gamer è divisa esattamente in tre.

significa anche che c'è più profondità rispetto alle raccolte di giochi da sala, il che renderà più facile immergersi per ore.

Va anche detto che in molti casi questi giochi sono persino migliori delle loro versioni originali ed è chiaro che Digital Eclipse abbia apportato le relative migliorie per competere contro l'emulazione "fatta in casa" offrendo pertanto tutto ciò che altrove sarebbe impossibile reperire: supporto della modalità Video Progressiva compresa... Tutti i giochi possono inoltre essere salvati e caricati in qualsiasi punto, ciò significa che ora si potranno finalmente portare a termine anche giochi come Kid Chameleon, all'epoca praticamente impossibile da finire data la mancanza di un sistema di salvataggio. I più cinici potrebbero dire che ciò potrebbe finire con avere ripercussioni sul grado di sfida offerto, tuttavia considerando che, salvataggi o meno, ci sarà da giocare per più di 100 ore, la cosa diventa pressoché irrilevante.

Ora, è davvero possibile che con tutto questo materiale a cuocere, questa



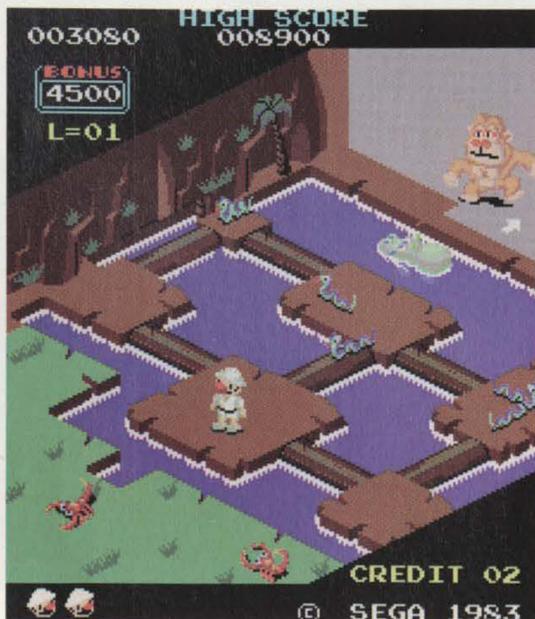


» Phantasy Star IV era uno dei più eccezionali GdR usciti per Mega Drive con una musica (oh mio Dio la musica!) sublime.

Mega Drive Collection non presenti alcuna sbavatura? Beh, la verità è che lo sforzo adoperato nell'assemblare e supervisionare i giochi inclusi nel lotto è di fatto troppo generosa per spingerci



» I capitoli di Vectorman facevano parte di un altro gruppo di titoli Mega Drive che, nonostante l'ottima qualità, sono sfuggiti ai più perché usciti piuttosto in ritardo.



a cercare ostinatamente dei difetti di sorta. Sarà anche vero che hanno usato le copertine un po' vistose delle versioni americane invece delle più belle e originali cover giapponesi; magari mancherà anche la trilogia di Streets of Rage; e forse avrebbero dovuto magari inserire Magical Flying Turbo Hat Adventure al posto di Decap Attack ma, nell'ottica di un Sequel, questi particolari assumono i connotati del "peccato veniale"...

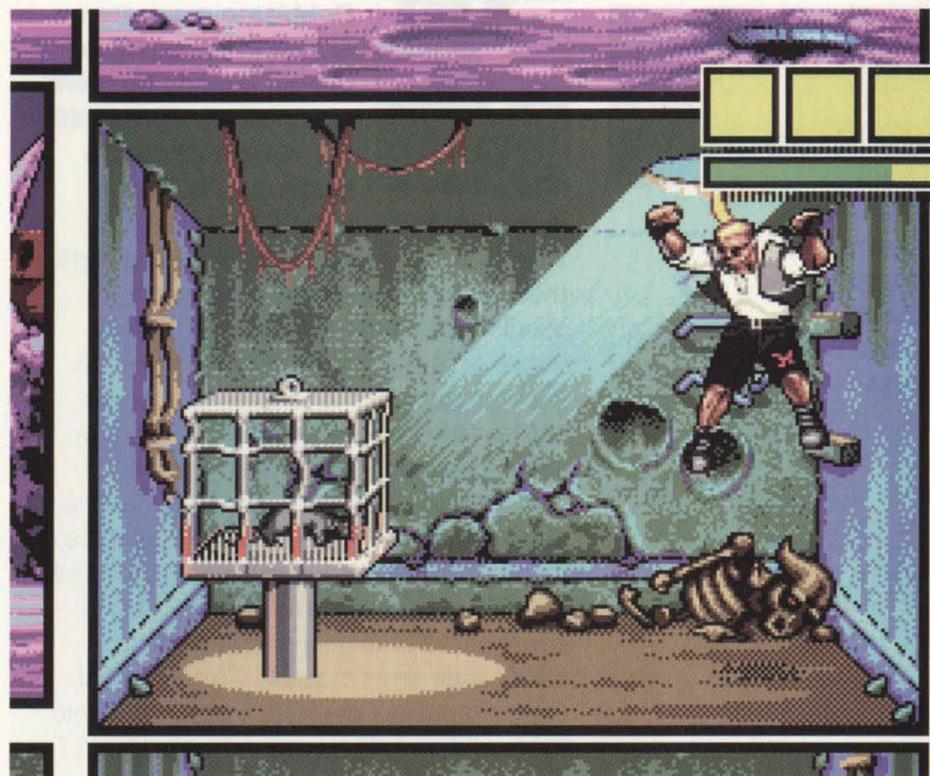
La nostra unica preoccupazione consiste dunque nel fatto che la Collection possa mancare il bersaglio vendite, cosa che oltre a compromettere il rilascio di un eventuale volume 2, potrebbe indurre le altre compagnie a decidere che per massimizzare i profitti non bisognerà essere più così oculati nell'assemblaggio del prodotto. Ma infondo sappiamo che chi vuole bene al Retrogaming non si lascerà sfuggire un'occasione così ghiotta... A pensarci bene vi consigliamo di comprarne addirittura due copie, in modo da poterne regalare una a un amico e diffondere così il verbo.... Sarebbe davvero un'iniziativa eccezionale....

### IN BREVE

Fantastica. Stupefacente. Così splendida che ci fa versare copiose lacrime sulla barba. Giochi eccellenti, presentazione perfetta e prezzo pazzesco.

VOTO

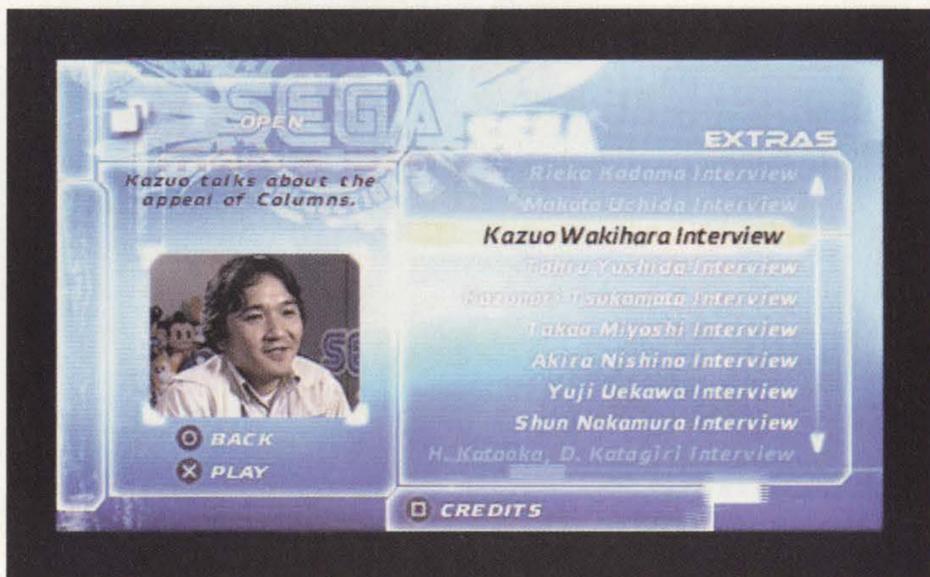
96%



» Comix Zone fu uno dei più originali Beat 'em Up prodotti su Mega drive. Purtroppo si ritrovò con il debuttare fuori quando la console Sega stava per abdicare in favore del Saturn e non tutti gli concessero così l'attenzione dovuta...



» Le misteriose caverne subacquee costituenti l'ambientazione dei tre capitoli di Ecco the Dolphin producono un effetto davvero affascinante sul piccolo schermo della PSP...



» RITORNO IN POMPA MAGNA PER IL PRODE ARTÙ...

## ULTIMATE GHOSTS 'N GOBLINS



**Dobbiamo ammettere di aver avuto qualche dubbio quando Capcom annunciò la release PSP di Ultimate Ghosts 'n Goblins. Anzi, diciamo**

pure molti dubbi. Alcuni di noi temevano infatti che questo remake potesse in qualche modo rievocare lo spettro della magra operazione commerciale o magari soffrire troppo di problematiche legate al processo di conversione, come l'eccessiva difficoltà che numerosi anni fa compromise il relativo adattamento per NES. Inoltre, erano sorte anche diverse incertezze circa l'introduzione degli elementi 3D e, come se non bastasse, i resoconti iniziali non sembravano promettenti. In poche parole, eravamo dunque convinti che la nuova avventura di Artù sarebbe stata pallida almeno quanto il recente Final Fight: Streetwise per PS2. È essenzialmente alla luce di questi particolari che gli abitanti di tutto il vicinato ci hanno visti esultare in modo beduino quando l'UMD relativo al progetto giunse nella nostra polverosa redazione! Non eravamo infatti mai stati così contenti di esserci sbagliati... Ebbene sì,

tutte le nostre paure erano effettivamente infondate perché Ultimate Ghosts 'n Goblins centra praticamente in pieno ogni obiettivo preposti, rivelandosi un ulteriore incentivo ad accrescere la nostra stipa per gli sviluppatori di casa Capcom.

Nonostante la nuova veste poligonale e la proverbiale difficoltà di fondo, questa produzione è riuscita infatti a offrirci finalmente il vecchio classico così come lo avevamo sempre sognato: uno spettacoloso inno ai fondamentali dell'era dorata dei platform a scorrimento, che trova la sua completa celebrazione proprio in un comparto tecnico interamente rivisitato sia nel look che nelle animazioni... Prima che iniziate a temere di non ritrovare gli elementi grafici che avevano segnato la struttura dell'originale, sarà comunque bene tranquillizzarvi: nel corso del gioco avrete infatti modo di imbattervi in innumerevoli dettagli dall'aspetto familiare che serviranno a mantenere pertanto costante il parallelo con il capitolo precedente. Anzi, concettualmente parlando si sarebbe proprio tentati di affermare



### OPINIONE

Ultimate GnG è probabilmente uno dei giochi più belli che abbiano mai onorato della loro presenza la PSP. Ed è ovviamente anche uno dei più duri da portare a termine. Anche se la difficoltà pazzesca scoraggerà un gran numero di giocatori, esso merita senz'altro tutta la vostra attenzione e, conseguentemente, i vostri sudati risparmi. Ora non ci resta che sperare che Konami si senta incoraggiata a realizzare un bel remake di Symphony of the Night per la console portatile di Sony.



» Questo è l'albero degli occhi. Retro Gamer una volta aveva un animaletto domestico a forma di occhio, ma dopo averlo ridotto a un contenitore vivente di dita umane, se l'è purtroppo visto scappare.



» Dai menu di avvio potrete ammirare armature e armi, equipaggiare scudi e incantesimi, esaminare oggetti o saltare a un altro livello.



» I livelli rimangono altamente diversificati. Qui Artù attraversa con la zattera un fiume di melma.

» Il segno distintivo di un vero uomo e di tutti i cavalieri come si deve è, chiaramente, una bella barba incolta.



» Con indosso soltanto i boxer, Artù si trova incastrato tra un essere appuntito e un altro essere molto appuntito: ce la farà ad avere la meglio?



» Quest'ondata di sangue nel livello 2 segnerà la rovina di molti giocatori inesperti.



### OPINIONE

**Bac**  
Sviluppatori prendete nota: se avete qualche intenzione di aggiornare un franchise classico, Capcom vi ha fornito il modello perfetto. Ultimate Ghosts 'n Goblins è probabilmente il più bel remake su cui abbia messo le mie mani bisunte, nonché un prodotto adatto a ogni generazione di giocatori. È vero, il livello di difficoltà è senza dubbio critico, ma cosa vi aspettavate? Si parla pur sempre di Ghosts 'n Goblins!

che ogni elemento proprio del classico da sala abbia trovato in Ultimate Ghosts 'n Goblins un veicolo con cui andare incontro a una naturale evoluzione, senza tuttavia mai perdere neanche un pizzico dello stile e dell'atmosfera di un tempo. Per nostra fortuna, questo processo ha coinvolto peraltro in maniera assolutamente indolore anche il gameplay di supporto. Arricchita ulteriormente di efficaci aggiunte come la capacità di effettuare doppi salti, aggrapparsi sui ballatoi più lontani, utilizzare incantesimi e persino della possibilità volare, l'esperienza di gioco ci appare oggi molto più completa di quanto lo sia mai stata in precedenza... L'acquisizione graduale di queste abilità si rivelerà inoltre fondamentale non solo per accrescere l'efficacia del gameplay, ma anche sotto l'ottica della ri-giocabilità del titolo. Affrontare di nuovo determinati stage (ognuno di essi diventa selezionabile indipendentemente una volta superato ndr) con il supporto di potenziamenti inediti, vi permetterà infatti di accedere ad aree extra e scoprire così numerosi elementi

supplementari...

Vale sicuramente la pena di spendere qualche parola anche sulla questione relativa alla presenza di un comodo sistema di salvataggio e alla rassicurante introduzione di continue infinite particolarità che potranno probabilmente far storcere il naso ai retrogamer più integralisti. È bene sottolineare che ci troviamo di fatti innanzi a un titolo storicamente impegnativo, che richiederà parecchio allenamento per essere portato a termine. L'implementazione di queste caratteristiche potrà dunque rivelarsi una sorta di manna dal cielo per tutti, contribuendo parallelamente ad allontanare il senso di frustrazione derivabile dall'ostilità di alcune sequenze e permettendo così a ogni tipo di gamer di godere appieno del fascino una produzione che tende a rivelare i suoi maggiori pregi soprattutto nei livelli più avanzati...

Non vi annoieremo oltre con l'elenco delle altre novità presenti: tutto ciò che dovete sapere è che ora la strategia sarà necessaria quanto i riflessi e che ci sono motivi mooolto validi per prendere seriamente in considerazione l'acquisto di questo titolo...

### IN BREVE

Incredibilmente tosto, Ultimate Ghost 'n Goblins rimane dunque fedele alle proprie origini, pur stravolgendo la struttura tecnica del progetto originale... Un perfetto esempio di come dovrebbero essere realizzati i remake dei classici. Non avremmo potuto sperare di meglio.

**VOTO**

**91%**



» I livelli sono ricoperti di segreti. Bastoni per girare tutta la mappa, anelli speciali che vanno raccolti, oggetti pieni di energia...



» Eh sì! La classica mappa scorrevole di GnG. La ricordiamo vividamente. Non aspettatevi di arrivare alla fine tanto presto.

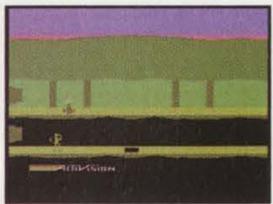


» Serpenti vivi! Questo rettile dall'aspetto malvagio può sembrare pericoloso, ma in realtà è sorprendentemente facile da uccidere!



# PITFALL II: LOST CAVERNS

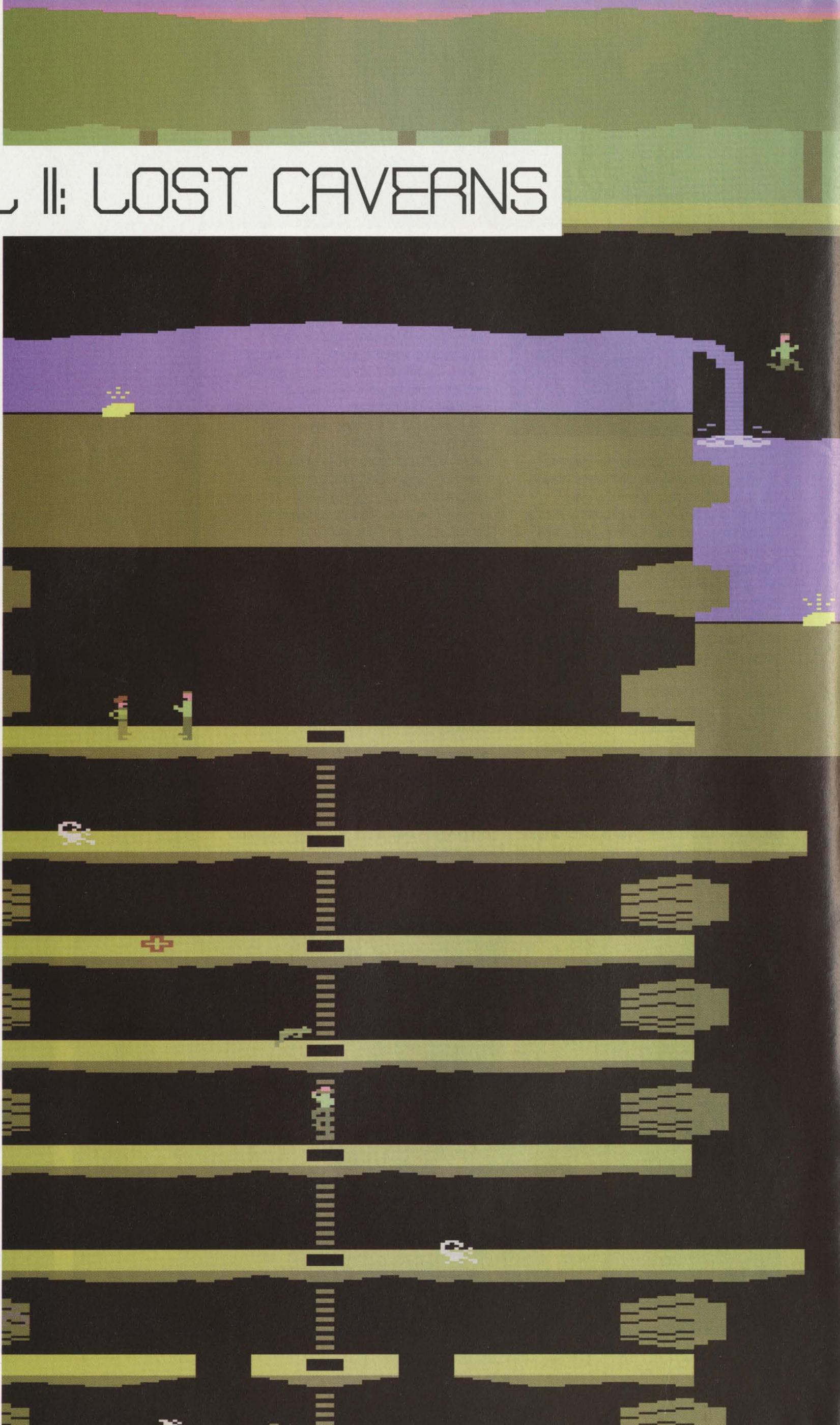
THE MULTISCROLLING JUNGLE

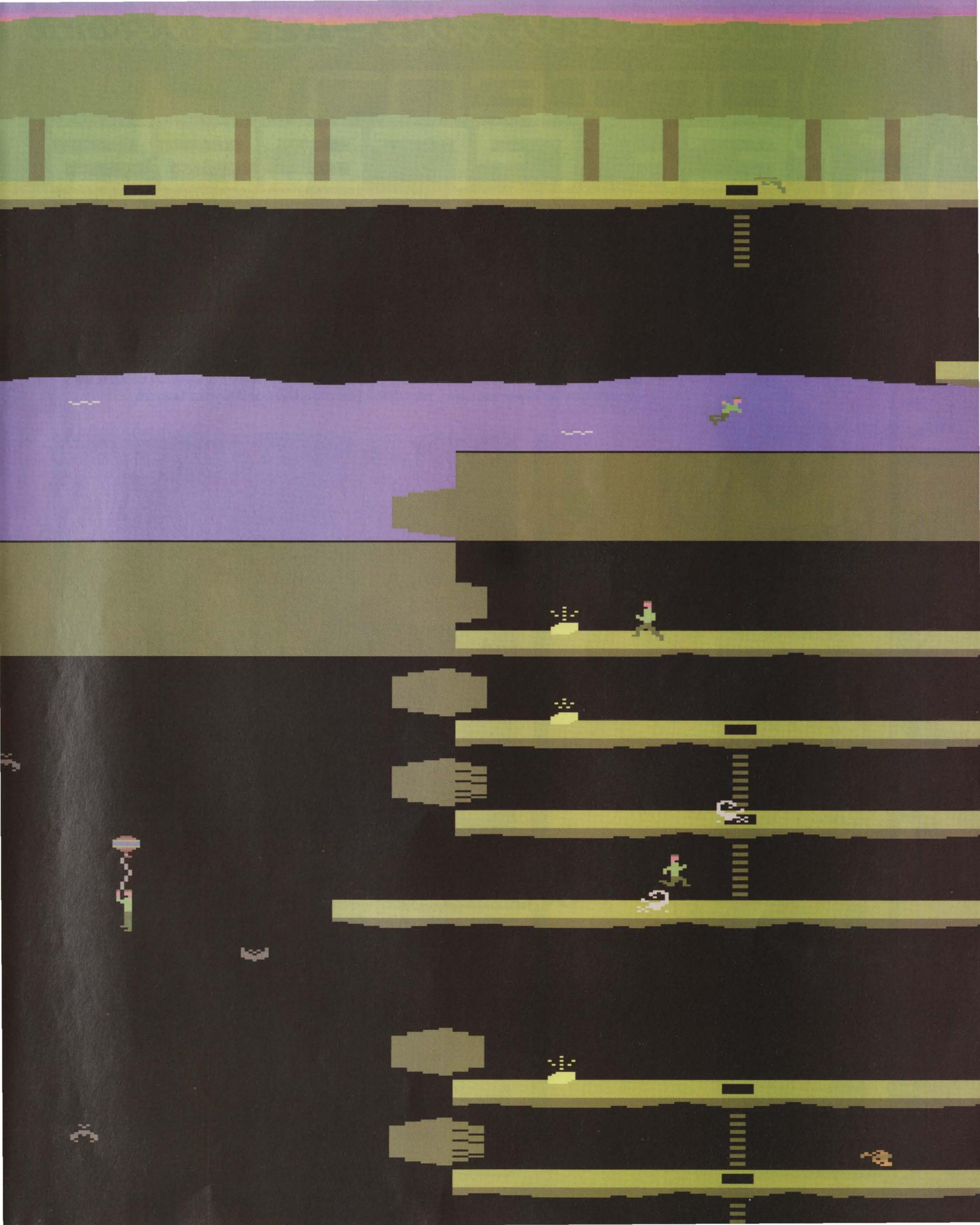


- » **PRODOTTO** ACTIVISION
- » **SVILUPPO** INTERNO
- » **GENERE** PLATFORM
- » **FORMATO** ATARI 2600
- » **DEBUTTO** 1984

**A**rrivai al secondo Pitfall senza aver mai giocato il primo. Nel grande magazzino di giocattoli di Roma sud, dove i bambini si riunivano il sabato pomeriggio a pregare, la colonnina di vetro contenente la "tecnologia" si vantava di ospitare al suo luminoso interno diverse ere geologiche di videogiochi. Ed era lì che lo acquistai, soldi di mamma naturalmente, ma spesi bene. La corsa, appena varcata la soglia del magazzino, era da centometrista dopato. Circa quarantacinque secondi e nove decimi dopo ero al capezzale della vergine di cristallo, la colonnina di vetro contenente la "tecnologia", né più né meno che lei, proprio lei. L'Intellivision aveva perduto il suo carisma ed era un po' abbandonato a se stesso, il Commodore spiccava dal punto più alto, ma era ancora roba da grandi, irraggiungibile. Ad altezza ombelico per un adulto e a un paio di talloni alzati per me, vetrinetta di centro per intenderci, coesistevano invece due Atari2600, versione radica famiglia Bredford e nero assassino, di plastica futuro. Accanto due pile di giochi, di quelli che non invecchieranno mai perché un pixel è per sempre. A quei tempi ti facevi aprire la vetrinetta e cominciavi a guardare le scatole, facevi il giro due, tre volte e poi te ne rimanevano in mano cinque o sei, due o tre, infine il commesso faceva come per spezzarti il braccio e tu, fortunatamente, avevi scelto. E acchiappai proprio lui perché alla vista irresistibile, con quella confezione enigmatica, atipica, senza le bande argentee dei giochi 2600, ma di un marrone intenso e il titolo scritto enorme che era impossibile da dimenticare. Ma nulla in confronto al ricordo di quei giorni passati con Henry Pitfall, nulla in confronto a quando, per la prima volta (e ne passò di tempo!) riuscii a portare a termine l'avventura... perché Pitfall II si portava a termine, non ricominciava in un infernale loop come tanti giochi dell'epoca. Pitfall II aveva una storia, molto semplice è vero, ma pur sempre una storia che per la prima volta ti spingeva a un'esplorazione mirata, alla ricerca di tesori, ma anche dei tuoi amici in pericolo. Un'esperienza che di fatto mi portavo dietro anche fuori dalla stanza, soprattutto a scuola, ma anche sugli alberi del giardino sotto casa. A Henry Pitfall un grazie glielo devo sul serio...

Jabba





遠くの稀で、エキゾチックなゲームを愛する人々のため

# ORIENTAL EXPERIENCES

IL PRIMO GIOCO NINTENDO DI SEMPRE...

## HANAFUDA

### SAPERE IN PILLOLE



- » PUBBLICATO DA: VARIE
- » SVILUPPATO: DAI GIAPPONESI
- » HARDWARE UTILIZZATO: CORTECCIA DI ALBERO DI MORA
- » COSTO: 10 STERLINE
- » VALIDO PER: CONSOLE, PCS, VINILE, CARTA
- » POSSIBILITÀ DI ESPORTAZIONE: PERCHÉ NON PROVI LO STRIP POKER?

Il poker possiede parecchie analogie con Hanafuda, quali causalità, suspense, azzardo ecc... ma in particolare lo strip potrebbe essere un deterrente interessante ed esilarante. Certamente, non è adatto a un ufficio, o quando si è in dolce compagnia, ma in momenti di estrema solitudine può diventare salutare.



#### Chicche speciali

Ci sono alcuni card games simili a Hanafuda: Harifuda, che implica 7 varietà di carte numerate da 1 a 7, e Kabufuda, una sorta di Black Jack dove bisogna totalizzare 9 invece che 21.

Forse non tutti sanno che il primo successo Nintendo risale a circa un secolo fa, con un gioco di carte, Hanafuda. Vi è mai capitato di giocarlo? Probabilmente no ed è difficile che potrete in effetti mai giocarci... Se volete comunque conoscere i dettagli di come si sia evoluto questo divertimento, non dovete far altro che continuare a leggere...



» Queste carte floreali sono uno dei passatempi preferiti dai giapponesi.

### メガ駆動機構

**Letteralmente, Hanafuda in giapponese significa "carte floreali" e, se ritenete che la cosa possa ledere la virilità dell'uomo, sappiate che il gioco riusciva a divertire anche i terribili adepti della Yakuza.**

Immaginate una versione nipponica di Joe Pesci in Goodfellas, o un Takeshi Kitano in Sonatine: difficilmente credereste che tipi come loro si possano divertire con Hanafuda, ma non è così.

Comunque non fu la Nintendo a inventare le carte di Hanafuda, ed è quasi impossibile valutarne l'esatta origine. Infatti, questa tipologia di carte risale in Giappone a svariati secoli prima, sebbene esse fossero riservate a classi sociali più elevate. I marinai portoghesi

nel 1549 portavano con sé, nelle loro avventure di viaggio, delle carte per il gioco d'azzardo, che si diffusero un po' ovunque, ma a causa dell'utilizzo poco legale, circa 84 anni dopo, in Giappone, furono considerate fuori legge. Soltanto nel diciannovesimo secolo tali carte furono in parte ripristinate, quando la legislatura contro i giochi d'azzardo divenne più flessibile. Fu allora che Hanafuda cominciò a fare la sua comparsa e a spopolare perfino in Corea e nelle Hawaii.

Un anno importante per la storia del mondo fu sicuramente il 1889: ci fu l'esposizione internazionale della Torre Eiffel, la nascita di Adolf Hitler e la creazione della Nintendo da parte di Fusajiro Yamauchi (nonno di Hiroshi Yamauchi) a Kyoto. Le carte Hanafuda furono inizialmente confezionate artigianalmente (e



» La Nintendo propone 3 tipi di carte, a seconda delle proprie tasche..

la leggenda vuole che fossero ricavate dalla corteccia dell'albero di more), vendute nelle botteghe di Osaka e di Kyoto. Ancora oggi se ne trovano ancora lì, (anche se non più estratte dall'albero di more).

Un pacco è formato da 12 tipologie di fiori, e talvolta animali, che raffigurano i mesi dell'anno: Marzo è rappresentato da petali di ciliegia, mentre Ottobre presenta dei daini circondati da foglie d'acero. Ogni tema ha 4 carte speciali, per un totale di 48 carte. Ogni carta possiede una sua valenza in termini di punteggio: una carta semplice vale un punto, mentre una più elaborata due, poi vanno 5 punti alle "ribbon cards", mentre quelle animali e più elaborate dai 10 ai 20 punti.

Comunque, è molto difficile spiegare l'evoluzione di questo card game in termini videoludici, specialmente per quello che riguarda le modalità di gioco: infatti, il punteggio di ogni singola carta può essere arbitrario, e i giocatori possono scegliere la



» Se amate l'autenticità, controllate bene questo logo prima dell'acquisto...

disposizione delle regole che più li soddisfa: il gioco si apre a tantissime interpretazioni, a patto però che una volta riuniti insieme, i partecipanti si mettano d'accordo sulle regole da utilizzare durante la partita.

Diamo un'occhiata alla modalità due giocatori secondo lo stile Koi - Koi. Il player 1 distribuisce tre set di 8 carte a entrambi i giocatori, delle quali 8 vengono disposte sul tavolo a carte scoperte. Quindi, comincia chi ha distribuito le carte, e se ne possiede qualcuna da poter combinare con quelle sul tavolo può scegliere di posarne una coperta, altrimenti dovrà scartarne una lasciandola scoperta. Poi dovrà prendere una carta dal mazzo che andrà ad aggiungersi o al gruppo di carte scoperte (nel caso si possa combinare con una delle carte) oppure viene lasciata sul tavolo. Poi, arriva il turno dell'altro giocatore, e così via.

Lo scopo del gioco è formare una "yaku", una speciale combinazione di carte che daranno un determinato punteggio: il primo

che riesce a totalizzare 50 punti vince. Per esempio, il cinghiale, il cervo e la farfalla sortiscono un effetto speciale. Quando un giocatore possiede un mazzetto di carte che contiene una combinazione, può scegliere di fermare il gioco, (con i punti accumulati) oppure gridare Koi-Koi, raddoppiando tutti i punti presunti, e così via. Il rischio consiste nel fatto che se l'avversario possiede a sua volta una combinazione, può annullare il punteggio dell'altro. Quando il gioco si ferma, si contano i punti con tutti i bonus ottenuti dalle combinazioni doppie o triple. La cosa più divertente è quella di attribuire alle carte un punteggio personalizzato, magari in compagnia di birre e noccioline. È un perfetto gioco di società in cui tutti possono scegliere quali regole adoperare.

Sebbene alcune compagnie possano produrre questo tipo di carte da gioco, quelle ufficiali sono solo Nintendo. Ce ne sono di tre tipi: Miyako No Hana (dedicate a fiori e fiumi), che sono i più economici, che costano 1000 yen, pari a 5 sterline, gli Heaven's Luck, raffiguranti uomini rossicci dalla barba bianca, che costano più di 1500 yen, (circa 7.50 sterline), mentre la versione di lusso è quella della Premium Pack (con Napoleone) che costa 2000 yen, pari a circa 10 sterline. Inoltre la Nintendo ha anche provveduto a mettere in commercio il set di carte di Mario.

In Giappone il gioco di Hanafuda si può comprare un po' dovunque, sia nelle aziende specializzate, che in negozi di giocattoli, mentre in Europa, il modo migliore per acquistarle è su Internet, in particolare su eBay, per 10 sterline circa. Sfidate i vostri amici e buon divertimento!



» Disponibili solo da Nintendo, si possono acquistare delle carte davvero speciali... il cinghiale è sostituito da Donkey Kong, la luna piena con Boo, e la farfalla con Goomba alato.

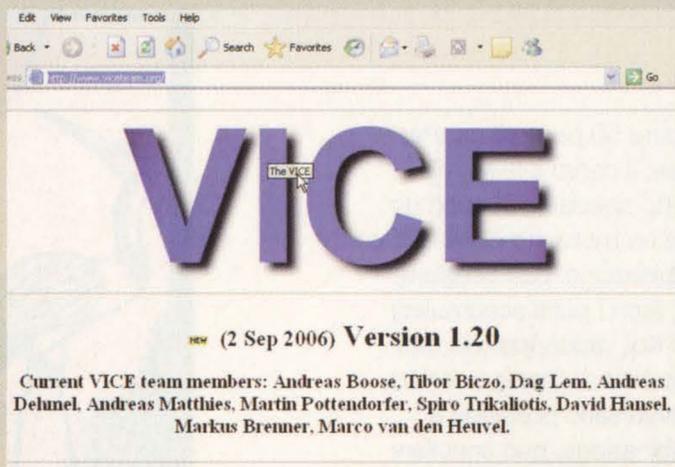
Per maggiori informazioni inerenti all'acquisto in Rete delle carte e sulle regole base del gioco, Poychi Robo consiglia il sito [www.sloperama.com](http://www.sloperama.com)

私を読み、私に書くことができ、私に知らせれば好みのゲームはある



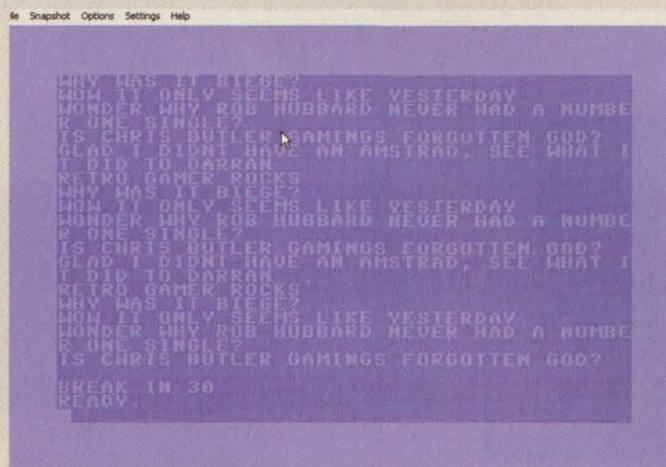
# EMULATE THIS

TRA I MOLTI EMULATORI GRATUITI DISPONIBILI PER CBM 64 UNO DEI MIGLIORI, PER COMPATIBILITÀ E FACILITÀ D'USO, È IL VICE, CHE IMITA EFFICACEMENTE L'INTERA FAMIGLIA 8-BIT DELLA COMMODORE. VI PRESENTIAMO QUI LA VERSIONE PER WINDOWS.



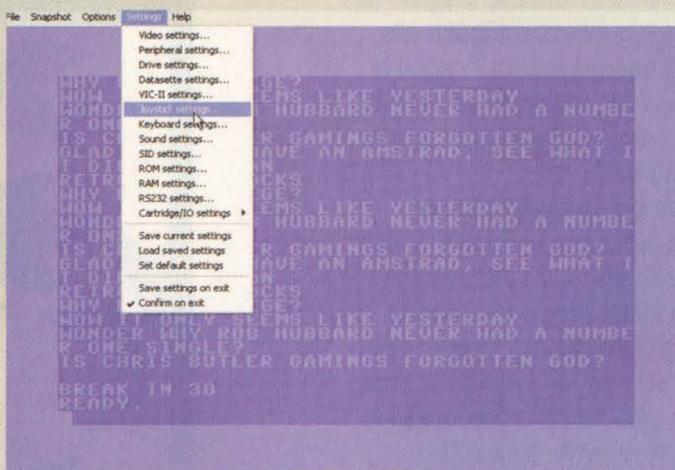
## PASSO UNO

Dirigetevi per prima cosa su [www.viceteam.org](http://www.viceteam.org), sito dal quale potrete scaricare l'ultima versione di Winvice, attualmente l'1.2. Salvatela in Documenti dando una denominazione ("emulatore C64", "Vice") alla cartella entro la quale estrarre il file appena scaricato. Chiudete e riaprite Documenti per trovare il nuovo file, e cliccateci sopra due volte: compariranno alcune icone Commodore, relative alle molte macchine prodotte da questa compagnia.



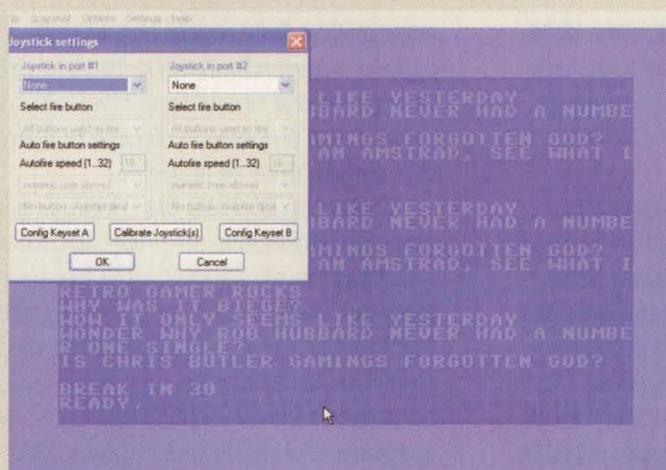
## PASSO DUE

Fate doppio clic sull'icona CBM 64 e vedrete partire l'emulatore. Prima di proseguire aprite "Settino", quindi "Keyboard" e accertatevi di avere spuntato il terzo cerchietto, che indica dove trovare i tasti Commodore e Run/Stop. Sul PC questi verranno appunto emulati, rispettivamente, dai tasti CTRL e Caps Lock (il settaggio modalità Commodore).



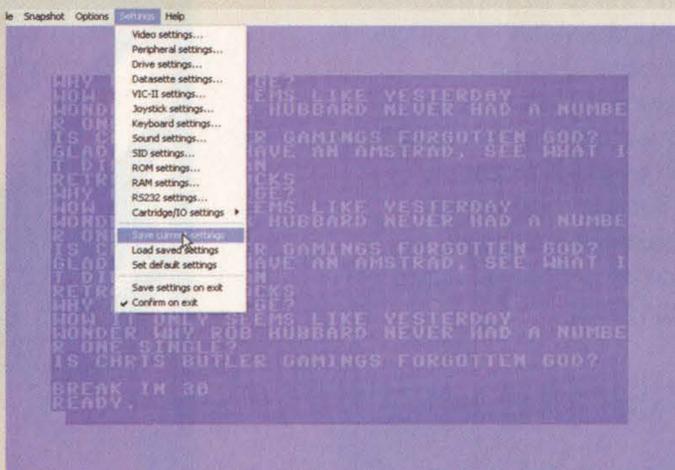
## PASSO TRE

Ritornate nel menu a discesa di "Settings" e selezionate "Joystick Settings". Potrete qui configurare joystick o periferiche simili; consigliamo di giocare con un joystick o un joypad, perché la tastiera del C64 era davvero inadatta ai videogiochi. Accertatevi di avere collegato un joypad al PC ed evidenziatelo nel menu a discesa. Ignorate l'opzione numerica; passare dall'analogico al digitale rende alcuni titoli ingiocabili.



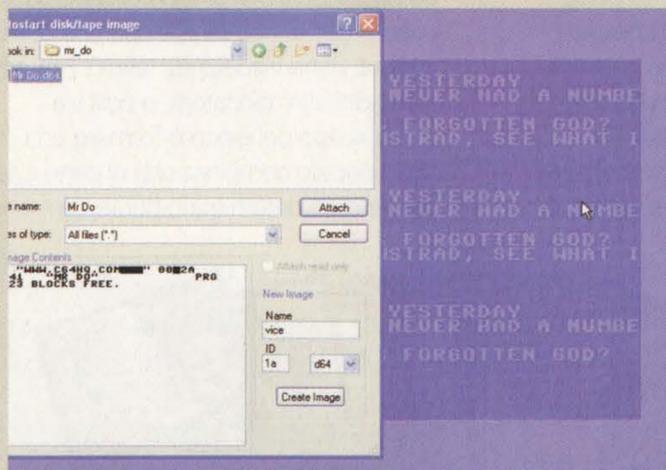
## PASSO QUATTRO

Ora dovete definire la struttura del controller, sempre in "Settings/Joystick". La regolazione dei pulsanti è semplice dato che il C64 prevedeva un unico tasto di fuoco (in molti giochi, a fare le veci di un secondo pulsante era la barra spaziatrice), che sarà emulato dai quattro pulsanti del joypad. Andate nel menu "no button autofire disabled" per assegnare l'opzione smart bomb al joypad se così preferite.



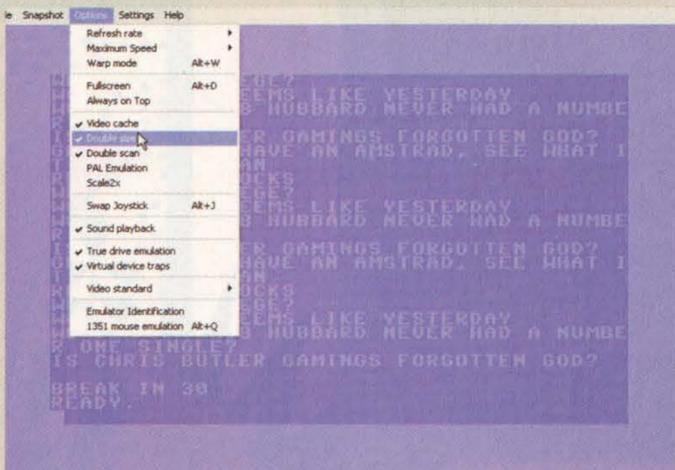
## PASSO CINQUE

Ignorate le opzioni di key mapping e quelle per calibrare il joystick/joypad: sono superflue. Assegnate le regolazioni del controller a entrambe le porte joystick in quanto sul C64 la porta default variava di gioco in gioco. Nel menu "Settings" cliccate su "Save Current Settings" e uscite dall'emulatore. Create un nuovo file nella cartella dove avete sistemato l'emulatore per ospitare le immagini. Ricaricate adesso l'emulatore.



## PASSO SEI

Entrate nel menu "File" e cliccate su "Auto Start disk/tape image". Winvice non gradisce i file zippati e dovete decomprimere ciascun gioco prima di caricarlo. Recatevi alla cartella delle ROM per selezionare il gioco desiderato e cliccate due volte sul nome di questo: lo caricherete automaticamente. Il gioco si vede in finestra di Windows: andate nel menu "Options" e cliccate l'opzione "double size", che amplia a quasi tutto schermo l'area di gioco.



## PASSO SETTE

Per scattare una foto al gioco, usate il classico sistema di Windows: Alt più S in qualunque momento. Per caricarle, Alt più I. Salvate le immagini nel file creato al passo 5 per ritrovarle facilmente. Se notate qualche problema di velocità con i giochi, provate a ritornare alla finestra Windows chiudendo l'opzione "double size" nel menu "Opzioni". In alternativa giostrate con le ozioni video sino a risolvere il tutto.



**Nota:** Se possedete un Macintosh, oltre a lavorare diecimila volte meglio di chi va avanti con un PC MS-DOS, potete recarvi al sito di Richard Bannister e scaricare Frodo, l'ottimo emulatore del C64 per MAC. È fra l'altro compatibile con l'aggiornatore di Bannister. L'indirizzo è: <http://www.bannister.org/software/frodo.htm>.

## PASSO OTTO

Sono molte le configurazioni disponibili per il leggendario Sid: vi consigliamo di caricare un gioco, recarvi nel menu "Settings" e qui in "Sid Settings", modificando i parametri sino a ottenere il suono desiderato. La situazione cambia da un PC all'altro, ma il gioco sullo sfondo aiuterà le nostre orecchie. Tornate indietro e divertitevi col meglio di Rob Hubbard.

# PlayStation®2

Italia

Magazine Ufficiale

**Speciale**

# Racing



**ALL'INTERNO:**  
12 GIOCHI DA  
PROVARE SUBITO!  
RIVISTA + DVD DEMO



**GIOCA SUBITO**  
**12**  
**DEMO**

**SOLO € 9,90**

# PlayStation®2

MAGAZINE UFFICIALE ITALIA  
presenta

**DIMOSTRA DI ESSERE  
IL MIGLIOR PILOTA  
SU PlayStation®2**

# speciale Racing

**I CAPOLAVORI PS2 CHE BRUCIANO L'ASFALTO!**

**12 DEMO  
GIOCABILI**

**TUTTI I MIGLIORI  
GIOCHI DI GUIDA**



**DA PROVARE ORA!**

- ★ NEED FOR SPEED CARBON ★ OUTRUN 2006
- ★ DRIVER PARALLEL LINES ★ TOCA RACE DRIVER 3 ★ FORMULA ONE 06
- ★ MICRO MACHINES V4 ★ WRC RALLY EVOLVED ★ BURNOUT 3
- ★ MOTOGP 3 ★ ENTHUSIA ★ COLIN MCRAE 2005 ★ JUICED

**ALL'INTERNO:**

**UNA COPIA DI**

**PlayStation®2**  
Magazine Ufficiale Italia



[WWW.PLAYPRESS.COM](http://WWW.PLAYPRESS.COM)

**IN EDICOLA DEMO + RIVISTA**

**A € 9,90**

# ROBOCOP

PART MAN. PART  
MACHINE. ALL GAME



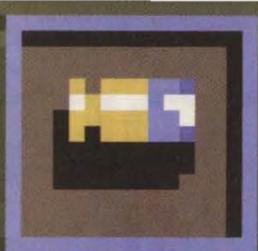
- » **PRODOTTO** OCEAN
- » **SVILUPPO** DATA EAST
- » **GENERE** AZIONE
- » **FORMATO** COIN-OP (JAMMA)
- » **DEBUTTO** 1988

**A**doro il primo film di RoboCop. Un action movie dal fascino primitivo, ambientato in un futuro senza bullet time e CGI. È uno di quei film che devo rivedere ogni tanto per sentirmi meglio. Il tie-in che uscì su C64 nel 1989 non era certo un capolavoro, ma replicava abbastanza bene il feeling della pellicola e per questo ci ho giocato tantissimo. Il guaio vero è che dietro la confezione di quel gioco c'erano stampate le incredibili foto della versione coin-op! Una mossa sleale (molto usata a quei tempi) che fece annidare il tarlo dell'invidia nella mia povera testa. Purtroppo all'epoca non esisteva il MAME, ma c'era comunque il mare. Il mare dove andavo in vacanza con i miei e dove c'era l'unica sala giochi che frequentavo tranquillamente da ragazzino. Il mitico coin-op di RoboCop lo incrociai proprio in quella sala, ma solamente tre estati più tardi. Se ne stava là, a mia completa disposizione, sistemato nell'angolo buio riservato agli arcade vecchi, ma non abbastanza da essere considerati cult. Quella più che una sessione di gioco fu una sorta di autopsia. Finalmente vedevo in movimento le immagini su cui avevo sbavato per tutto quel tempo! Confrontai ogni sprite, ogni animazione, ogni stage con la versione da casa e mi resi conto (in un misto tra soddisfazione e dispiacere) che stringendo stringendo la versione da sala di RoboCop era (molto) meglio solo graficamente. Qui il techno-sbirro sembrava davvero metallico, assumeva la stessa postura del suo corrispettivo cinematografico, camminava con il suo stesso passo pesante e la canna della sua pistola non era corta quanto il suo dito indice! Ma la versione originale del gioco presentava le stesse caratteristiche chiave (che qualcuno considerava difetti) della versione casalinga: una struttura apparentemente semplice (spara, cammina, schiva) e molto lineare che poi si vendicava con un livello di difficoltà parecchio massiccio. Caratteristiche di un gameplay dal fascino primitivo, che tornavano spesso negli action della mitica Data East. Un tipo di giochi che ogni tanto devo ricaricare per sentirmi meglio.

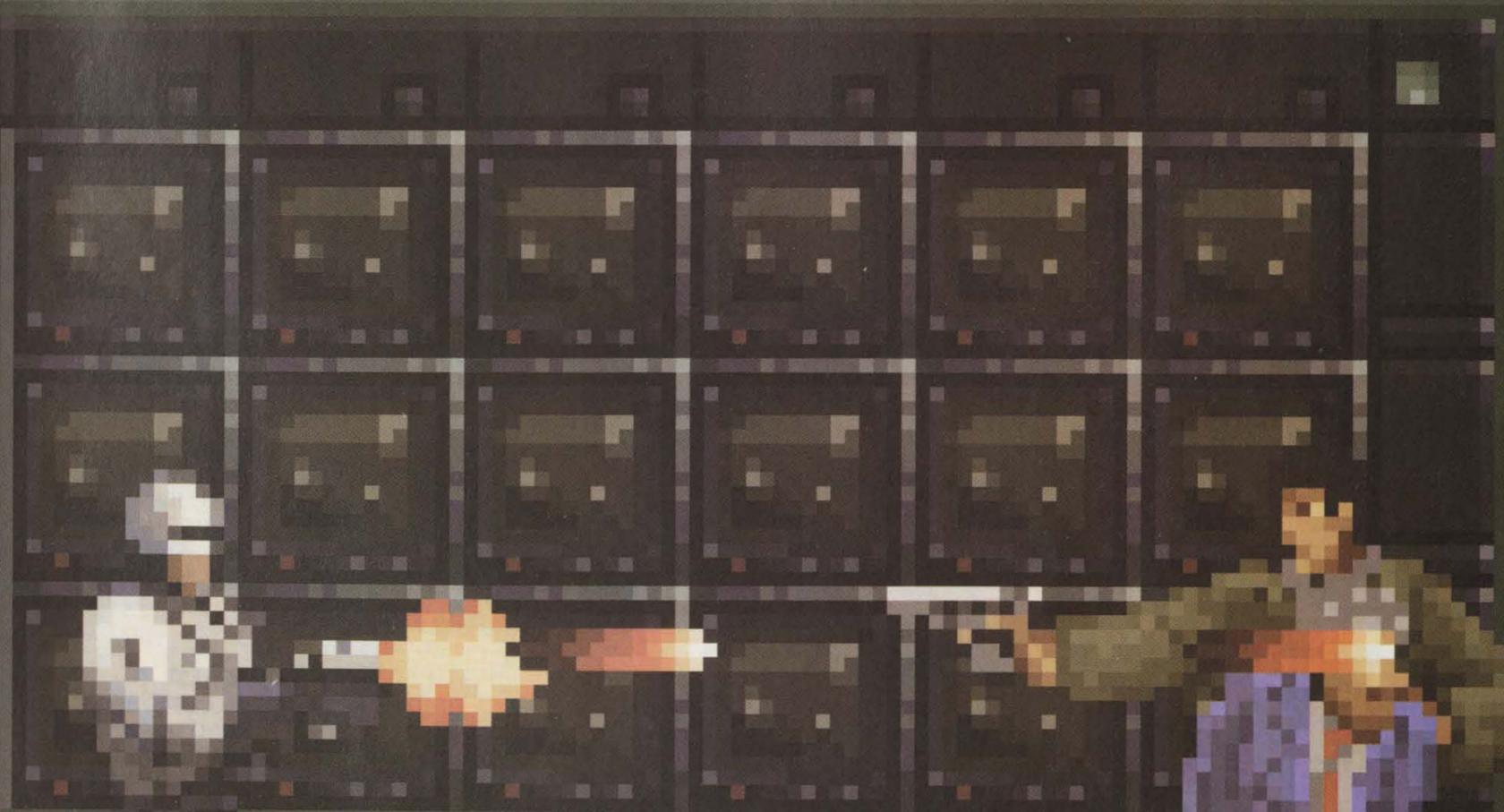
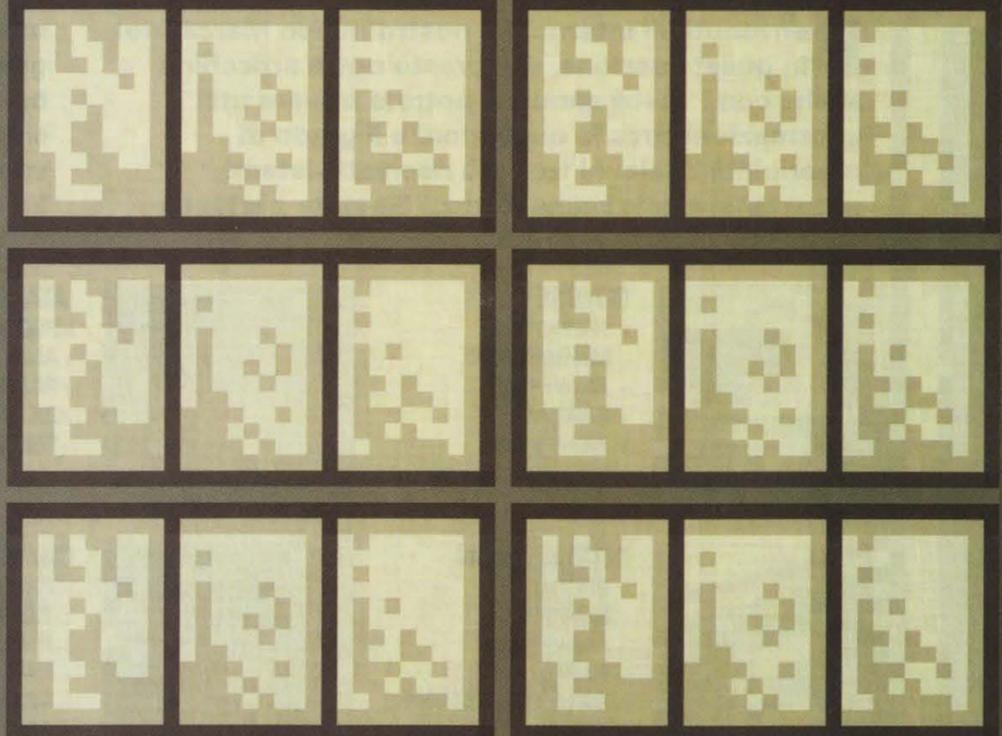
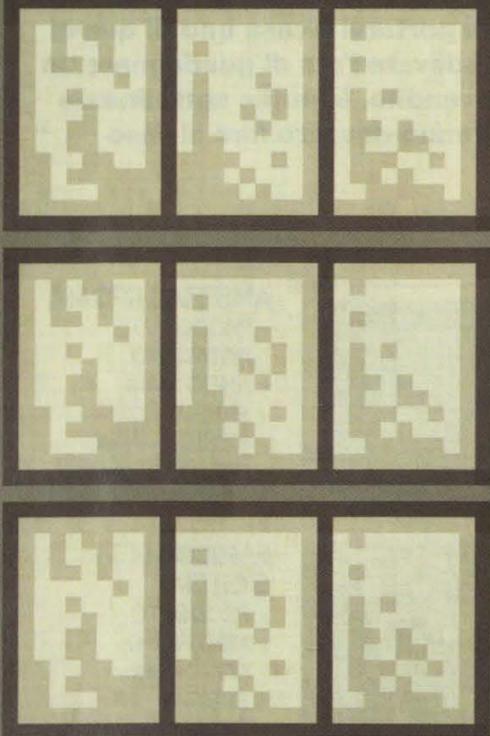
**Roberto "Cleaned" Pulito**



TIME  
1:13



Full



# IL MERCATINO

## CACCIA ALL'AFFARE

Oltre a essere profondamente suscettibile a variazioni di prezzo generalmente dipendenti dalle disponibilità sul mercato, il valore dei sistemi old-gen segue più o meno le gerarchie vigenti in ambito fumetti. Esistono quindi diverse categorie qualitative che, legate essenzialmente alle condizioni in cui versa la macchina da vendere, trovano riscontro in altrettante fasce di prezzo...

**Ricordate sempre la prima legge del retro-acquisto: un sistema senza scatola vale circa un terzo dello stesso provvisto di scatola...**

## CATEGORIE QUALITATIVE

### PERFECT

L'equivalente di "Mint" per i fumetti: praticamente come nuova. Confezione originale ancora sigillata, nessuna ammaccatura di sorta, completa di garanzia etc... Si tratta ovviamente della condizione migliore, ma il prezzo sarà direttamente proporzionale...

### NEAR PERFECT

Scatola non sigillata, ma in condizioni perfette. La confezione deve essere sana, e all'interno non devono mancare manuali di istruzioni, garanzia, ogni sorta di cavo in dotazione e il materiale di imballaggio originale.

### VERY FINE

Il livello standard di mercato. Confezione non sigillata, ma pressoché intatta. Sistema e manuali usati, ma imballati e privi di difetti.

### FINE

Confezione lievemente danneggiata, sistema e manuali usati. Difficile trovare un acquirente disposto a spendere più di una cifra standard.

### GOOD

La confezione presenta danni o ammaccature minori, mancano alcuni elementi di imballaggio. Manuali spiegazzati, sistema usato, ma in buone condizioni.

### FAIR

Scatola piuttosto danneggiata (ammaccature e strappi notevoli), manuali assenti o poco piacevoli a vedersi, elementi di imballaggio assenti, sistema e periferiche molto usate.

### POOR

Praticamente invendibile. Scatola, imballaggio e manuali assenti. Sistema e periferiche usurati e in parte danneggiati: funzioni della macchina compromesse.

N.B. I prezzi dei sistemi elencati nel Mercatino si riferiscono generalmente a sistemi appartenenti alle categorie Very Fine o Near Perfect

**B**envenuti all'interno del nostro mitico Mercatino! In questa sezione, che presto potrà arricchirsi anche con i vostri annunci, potrete trovare utili informazioni circa le quotazioni e il grado di reperibilità di alcuni tra i più ricercati sistemi appartenenti alla scena Retro... Se state pertanto

morendo dalla voglia di portarvi a casa uno di questi gingilli o magari non vedevate l'ora di guadagnare un bel gruzzolo dalla loro vendita, è inutile sottolineare che queste pagine potranno davvero fare al caso vostro!

**Mossgarden**



**ODYSSEY**  
» PRODOTTO **MAGNAVOX**  
» ANNO 1972  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌  
» PREZZO € 30 - 40



**INTELLIVISION**  
» PRODOTTO **MATTEL**  
» ANNO 1980  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 60 - 100



**COLECO VISION**  
» PRODOTTO **COLECO**  
» ANNO 1982  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 40 - 80



**PIPPIN**  
» PRODOTTO **BANDAI**  
» ANNO 1995  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 1.000



**VECTREX**  
» PRODOTTO **SMITH ENGINEERING**  
» ANNO 1982  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 120 - 150



**ATARI 2600 VCS**  
» PRODOTTO **ATARI**  
» ANNO 1977  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 80 - 100



**ATARI JAGUAR**  
» PRODOTTO **ATARI**  
» ANNO 1994  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 120 - 150



**ATARI JAGUAR CD**  
» PRODOTTO **ATARI**  
» ANNO 1995  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 200 IN SU



**ATARI ST**  
» PRODOTTO **ATARI**  
» ANNO 1985  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌  
» PREZZO € 30 - 50



**C64/PLUS 4**  
» PRODOTTO **COMMODORE**  
» ANNO 1984  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 30



**COMMODORE 64**  
» PRODOTTO **COMMODORE**  
» ANNO 1982  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 30 - 50 Ca.



**AMIGA 500**  
» PRODOTTO **COMMODORE**  
» ANNO 1985  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 20 - 50



**AMIGA CD 32**  
» PRODOTTO **COMMODORE**  
» ANNO 1993  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌  
» PREZZO € 200 Ca.



**MSX 1**  
» PRODOTTO **PHILIPS / SPECTRAVIDEO\***  
» ANNO 1984  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 20 - 30  
\* Disponibile anche in versione sanyo / sony / pioneer / yamaha / canon



**ZX-80**  
» PRODOTTO **SINCLAIR**  
» ANNO 1980  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 350



**SPECTRUM ZX**  
» PRODOTTO **SINCLAIR**  
» ANNO 1984  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 50 - 80



**AMSTRAD CPC 464**  
» PRODOTTO **AMSTRAD**  
» ANNO 1984  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌  
» PREZZO € 30 - 50



**FAMICOM DISK SYSTEM**  
» PRODOTTO **NINTENDO**  
» ANNO 1986  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 189



**NES**  
» PRODOTTO **NINTENDO**  
» ANNO 1985  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 30 - 50



**SNES**  
» PRODOTTO **NINTENDO**  
» ANNO 1991  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌🍌  
» PREZZO € 30 - 40



**NINTENDO 64**  
» PRODOTTO **NINTENDO**  
» ANNO 1996  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 30 - 50



**SEGA MASTER SYSTEM**  
» PRODOTTO **SEGA**  
» ANNO 1986  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌  
» PREZZO € 20 - 30



**MEGADRIVE**  
» PRODOTTO **SEGA**  
» ANNO 1989  
» RARITÀ 🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 30 - 50



**MEGA CD**  
» PRODOTTO **SEGA**  
» ANNO 1992  
» RARITÀ 🍌🍌🍌  
» RICHIESTA 🍌🍌  
» PREZZO € 110 - 140



**32X**  
 » PRODOTTO **SEGA**  
 » ANNO **1994**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **200 - 250**



**GENESIS 3**  
 » PRODOTTO **SEGA**  
 » ANNO **1998**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **40**



**SATURN**  
 » PRODOTTO **SEGA**  
 » ANNO **1994**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA \* \* \*  
 » PREZZO € **50 - 70**



**DREAMCAST**  
 » PRODOTTO **SEGA**  
 » ANNO **1998**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **70 - 120**



**PC ENGINE**  
 » PRODOTTO **NEC**  
 » ANNO **1987**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **130 IN SU**



**PC ENGINE CD**  
 » PRODOTTO **NEC**  
 » ANNO **1988**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **130 IN SU**



**PC ENGINE DUO**  
 » PRODOTTO **NEC**  
 » ANNO **1991**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **150 - 180 IN SU**



**PC FX**  
 » PRODOTTO **NEC**  
 » ANNO **1994**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **120**



**3DO**  
 » PRODOTTO **PANASONIC**  
 » ANNO **1993**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **100 Ca.**



**NEO GEO MVS**  
 » PRODOTTO **SNK**  
 » ANNO **1989**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **215 - 260**



**NEO GEO AES**  
 » PRODOTTO **SNK**  
 » ANNO **1991**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **230 - 280**



**NEO GEO CD**  
 » PRODOTTO **SNK**  
 » ANNO **1991**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **120 - 150**



**CD-I**  
 » PRODOTTO **PHILIPS**  
 » ANNO **1991**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **120 - 150**



**PSX**  
 » PRODOTTO **SONY**  
 » ANNO **1995**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **20 - 30**

HANDHELD SYSTEMS



**GAME & WATCH**  
 » PRODOTTO **NINTENDO**  
 » ANNO **1980-1991**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **10 in su**



**GAME BOY**  
 » PRODOTTO **NINTENDO**  
 » ANNO **1989**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **15 - 40**



**VIRTUAL BOY**  
 » PRODOTTO **NINTENDO**  
 » ANNO **1995**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **180 - 220**



**ATARI LYNX**  
 » PRODOTTO **ATARI**  
 » ANNO **1989**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **40 - 70**



**PC ENGINE GT**  
 » PRODOTTO **NEC**  
 » ANNO **1987**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **80 - 120**



**GAME GEAR**  
 » PRODOTTO **SEGA**  
 » ANNO **1991**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **30 - 50**



**NOMAD**  
 » PRODOTTO **SEGA**  
 » ANNO **1995**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **180 - 200**



**GP 32**  
 » PRODOTTO **GAMEPARK**  
 » ANNO **1995**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **160 - 180**



**WONDERSWAN CRYSTAL**  
 » PRODOTTO **BANDAI**  
 » ANNO **2000**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **40 - 70**



**NEO GEO POCKET COLOR**  
 » PRODOTTO **SNK**  
 » ANNO **1999**  
 » RARITÀ   
 » RICHIESTA   
 » PREZZO € **50 - 80**

CRITERI DI REPERIBILITÀ

In relazione al successo riportato, alla sua diffusione e persino alle diverse aree geografiche del globo, ogni sistema gode di un grado di reperibilità differente. Nelle relative schede troverete di conseguenza un indice Rarità, i cui canoni vertono sui seguenti parametri:

- RARISSIMO** UN VERO PEZZO DA MUSEO
- MOLTO RARO** IL CLASSICO AGO NEL PAGLIAIO
- RARO** RINTRACCIABILE CON UN PO' DI IMPEGNO (...E FORTUNA)
- COMUNE** RINTRACCIABILE TRANQUILLAMENTE SU EBAY E DINTORNI
- COMUNISSIMO** VE LO TIRANO DIETRO

CRITERI DI RICHIESTA

Prima di vendere uno dei vostri retro-gioiellini date sempre uno sguardo al grado di richiesta di cui gode sul mercato. I sistemi più richiesti tendono generalmente a valere di più, in quanto è probabile che siano poco reperibili. Di conseguenza questi criteri potranno rivelarsi senz'altro utili a stabilire un prezzo di partenza per la vostra asta...

- RICHIESTISSIMO** I COLLEZIONISTI SAREBBERO DISPOSTI A SPENDERE CAPITALI PER ACQUISTARLO
- MOLTO RICHIESTO** I COLLEZIONISTI SAREBBERO DISPOSTI A PAGARE PROFUMATAMENTE
- RICHIESTO** SONO IN MOLTI A RICERCARLO, MA NON FAREBBERO PROBABILMENTE FOLLIE
- POCO RICHIESTO** SISTEMA DI NICCHIA. RICERCATO DA POCHI APPASSIONATI

# RETRO GAMER FORUM

» SCRIVETE A RETROGAMER@PLAYPRESS.COM



## BACK IN TIME



In un magazine nuovo che parla di vecchi giochi non poteva certo mancare la rubrica della posta. In questo primo numero chiaramente non troverete nessuna lettera arrivata in redazione (abbiamo però preso in prestito i topic più retro di [www.gamerepublic.it](http://www.gamerepublic.it)), ma questa sezione è come una DeLorean col motore acceso in attesa di passeggeri. L'indirizzo a cui spedire le vostre lettere è [retrogamer@playpress.com](mailto:retrogamer@playpress.com). Mandateci due righe di testo, se vi va. Buttatevi dentro gioia, nostalgia, proteste, aneddoti, curiosità e domande su un passato che non si è affatto cancellato con un reset. Oppure tirate fuori la lettera che avete scritto nel 1985 e non avete mai spedito.

Roberto "Cleaned" Pulito



## DON BLUTH E L'AMIGA

**Nel caso vi voleste fare un bel viaggio nostalgico e vedere come venivano adattati i laser game alla fine degli anni '80 fate un giro su <http://www.randelshofer.ch/animations/index.html> oppure su [www.dragonslairfans.com](http://www.dragonslairfans.com) ci trovate i video presi direttamente da Amiga di Dragon's Lair e Space Ace. Sono meglio di quanto me li ricordassi. Certo, in**

**quei video non si vedono i continui cambi di disco ai quali l'utente era soggiogato ma nonostante tutto con 16 colori a disposizione e memoria limitata direi che il risultato è fenomenale tutt'oggi. Se avete lo stomaco date un'occhiata anche a come era stato convertito Dragon's Lair su C64, è tutta cultura ^\_^  
Il Pupazzo Gnawd**

*Che bella invenzione Internet! Grazie alla magia dei link possiamo trovare (e ritrovare) praticamente tutto. Di indirizzi Web in questo magazine ce ne metteremo tanti,*

*ma mi aspetto parecchie segnalazioni anche da voi. Perché dividere i "Preferiti" con gli amici è la prima regola del Retro Forum.*

## CACCIA ALL'AFFARE

Allora stavo rileggendo il numero 1 di Retro Gamer e pensavo se



TOP TEN  
utente: the\_sorrow

1. MGS (PSX)
2. TOMB RAIDER (PSX)
3. METAL GEAR 1 E 2 (NES/MSX)
4. SHARK! SHARK! (INTELLIVISION)
5. COMMANDER KEEN (DOS 386)
6. ASTROSMASH (INTELLIVISION)
7. PRINCE OF PERSIA (AMIGA, APPLE II, SIST. VARI...)
8. NIGHT STALKER (INTELLIVISION)
9. VIRTUA FIGHTER (SEGA SATURN)
10. MARIO BROS. (NES)



TOP TEN  
utente: mando

1. DOOM 1&2 (PC)
2. CANNON FODDER (PC)
3. CAPCOM VS SNK 2 (DC)
4. SUPER MARIO WORLD (SNES)
5. STREET FIGHTER ALPHA 3 (DC)
6. STREET FIGHTER II TURBO (ARCADE)
7. MONKEY ISLAND 2 (PC)
8. SHENMUE I&II (DC)
9. SUPER MARIO ALL-STARS (SNES)
10. SAM AND MAX: HIT THE ROAD (PC)



fosse possibile riportare in questo nuovo numero la mitica sezione Caccia All'Affare e magari ampliarla con nuove trovate o magari delle succose aggiunte. Tipo parlando del collezionismo in maniera più dettagliata, nuove foto di collezioni megagalattiche, magari anche una breve intervista a chi colleziona da parecchio. Io conto su di voi!!  
Tigre78

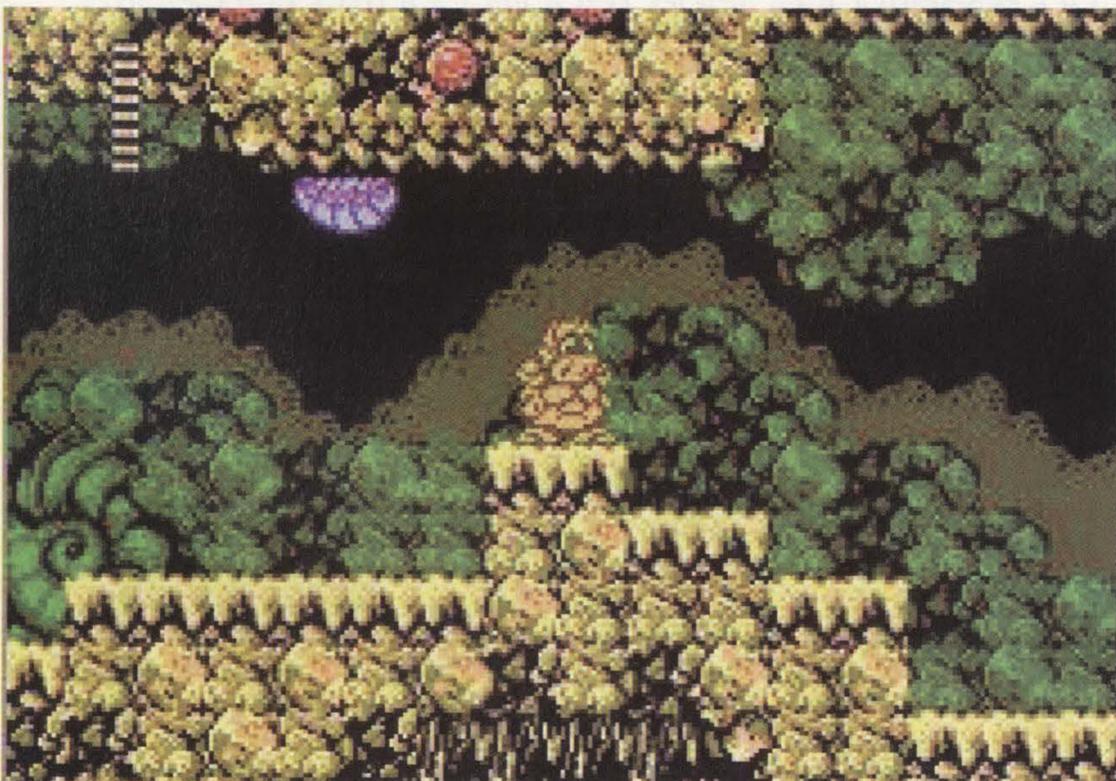
*Copio e incollo questo topic del grande Tigre per sottolineare che la sezione in questione, ribattezzata Mercatino, ha subito diverse modifiche. Il buon Giampaolo "Mossgarden" Iglio (espertone di valutazioni e prezzi) ha rivisto le quotazioni dei sistemi e aggiunto nuovi parametri (come il grado di richiesta del sistema, ovvero quanto è ricercato in giro un determinato apparecchio). Il numero che tenete tra le mani rappresenta comunque un nuovo inizio (il primo numero di Retro Gamer era più che altro un esperimento): anche noi quindi contiamo molto su di voi.*

## IL GIOCO MISTERIOSO

Aiutatemi a ricordare il nome di 'sto videogioco, prima che lo sconforto mi porti al suicidio, in quanto saranno 7 anni che cerco di ricordarne il titolo



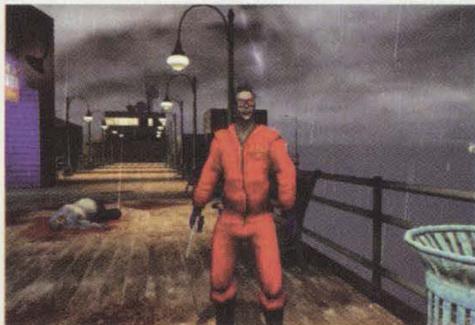
(ovviamente non ci penso 24h al giorno tutti i giorni, altrimenti ora non sarei qui...). Il sopraccitato gioco è per NES, aveva un'ambientazione molto fantasy, scorrimento orizzontale stile adventure island 2 (anche come grafica, piuttosto buona per il NES), ma l'indizio principale è che era possibile usare 4 personaggi: un ragazzo se non ricordo male,



**FROM THE FORUM**  
www.gamerepublic.it

TOP TEN  
utente: V140

1. VAMPIRE - THE MASQUERADE (PC)
2. HALF-LIFE (PC)
3. QUAKE (PC)
4. HEROES OF MIGHT & MAGIC 4 (PC)
5. ONIMUSHA 3 (PS2)
6. RESIDENT EVIL 2 (PS2)
7. RESIDENT EVIL 4 (GC)
8. STARCRAFT (PC)
9. BALDUR'S GATE (PC)
10. STAR WARS BATTLEFRONT II (PS2)



un draghetto, una specie di uomo roccioso e un topolino che attaccava tramite bombe, personaggi che era possibile swappare tra loro durante il livello per superare alcuni ostacoli. Ovviamente come da old school i livelli oltre a essere molto difficili presentavano boss di fine livello molto grandi come draghi demoni etc. Go cominciate a spararmi titoli, possibilmente non random eh.



In questi casi, qualcuno della redazione vi verrà sicuramente incontro. Sul forum di Game Republic, risponde Mossgarden. "Il gioco in questione è Little Samson (noto in Giappone come Seirei Densetsu LICKLE - trad. Legend Of The Holy Bell), sviluppato dalla TAKERU e prodotto dalla Taito nel 1992 per il mercato nippo-statunitense. In Europa il gioco uscì nel marzo 1993. Gran bell'action-platform, in effetti...".

» Tenere Mario dentro un paio di sfere evidentemente fa strani effetti.

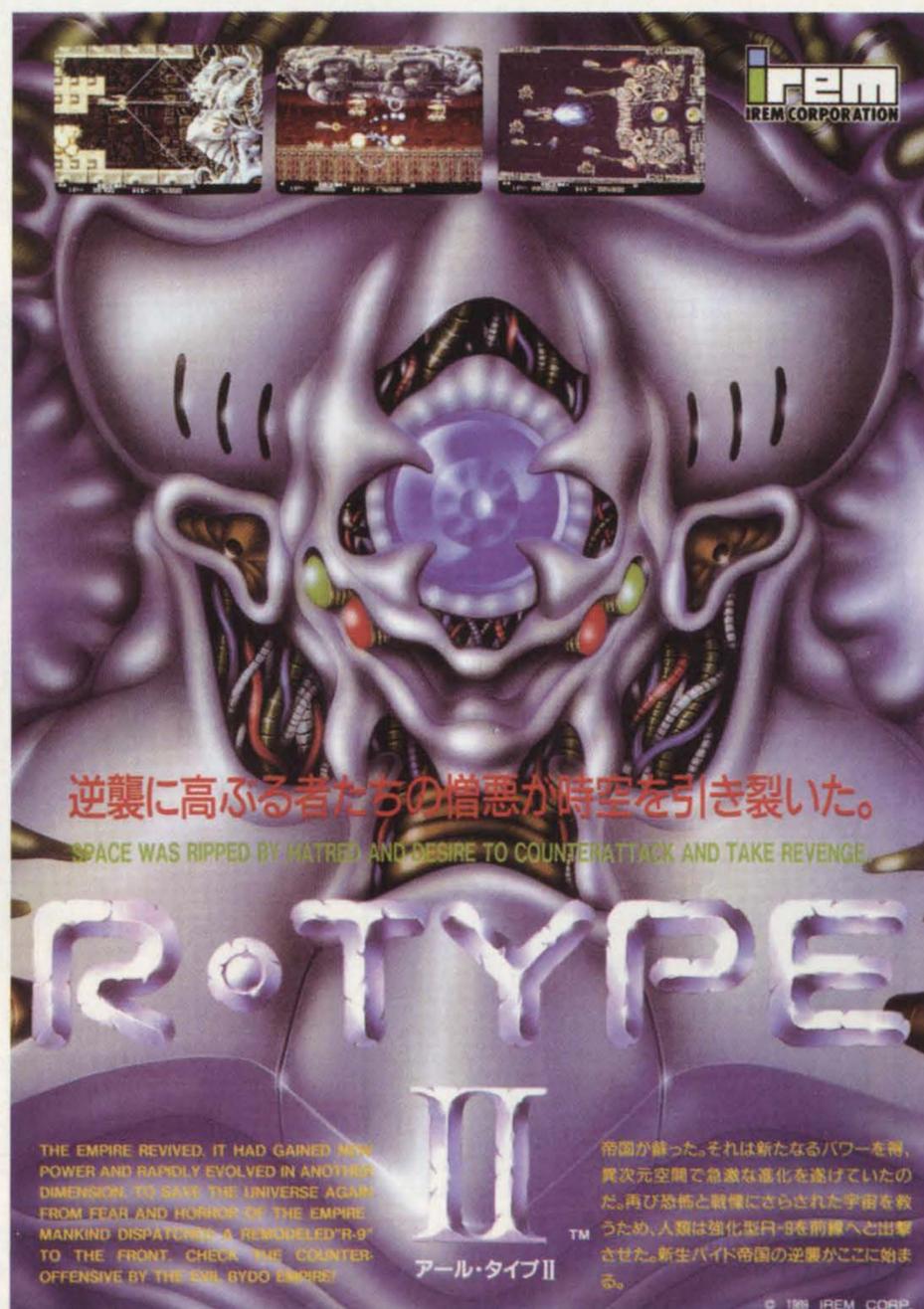
**FROM THE FORUM**  
www.gamerepublic.it

TOP TEN  
utente: glanmarla

1. TURRICAN 2 (AMIGA)
2. STREET FIGHTER ALPHA 3 (DREAMCAST)
3. FINAL FANTASY VII (PSX)
4. CALL OF DUTY 2 (360)
5. ZELDA OCARINA OF TIME (N64)
6. MARBLE MADNESS (COIN OP)
7. SEGA RALLY 2 (COIN OP)
8. SUPER MARIO WORLD (SNES)
9. HERO QUEST 2 (PC)
10. DEUS EX (PC)

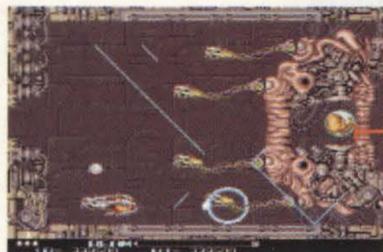


# THE END



## R-TYPE II

Per niente scoraggiato dai calci nel sedere inflitti dal vostro caccia R-9, l'Impero Bydo ha di nuovo lanciato un assalto in piena regola contro l'umanità. Indovinate chi è stato chiamato per salvare ancora il mondo...?



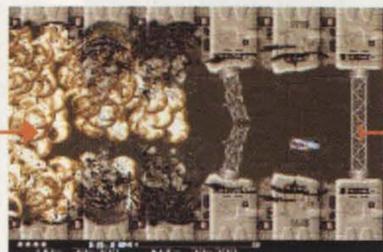
### NON FAI PAURA

I boss di R-Type potevano anche essere macabri, ma niente vi potrà preparare alle mostruose creature biomecchaniche che incontrerete in R-Type II. Dopo aver distrutto centinaia di navette Bydo nemiche, alla fine arriverete a fronteggiare l'ultimo boss dall'aspetto schifosissimo.



### MISSION IMPOSSIBLE?

Quest'ultimo boss deve ovviamente aver studiato il "Quindi vuoi essere il boss supremo, eh?" di Puffin, dato che si dimostra davvero seccante da battere e che, per rendere le cose ancora più complicate, sembra nutrirsi dei soldati che voi dovrete salvare... Il maiale!



### LA VITTORIA!

Dai, su! Credevate davvero che il male avrebbe trionfato? Tuttavia potete anche aver ucciso l'ultimo boss, ma l'intera base sta per autodistruggersi e ora dovete raggiungere velocemente l'uscita prima di essere divorati da un inferno di fuoco.



### NON È ANCORA FINITA...

Proprio quando sembra che abbiate imboccato una strada senza uscita, i caccia R-9 che avete liberato appaiono sullo schermo e vi aiutano a fuggire la morte imminente. È come quando il Millennium Falcon scappa dalla seconda Morte Nera che sta per esplodere, ma senza quegli alieni di plastica da due soldi.

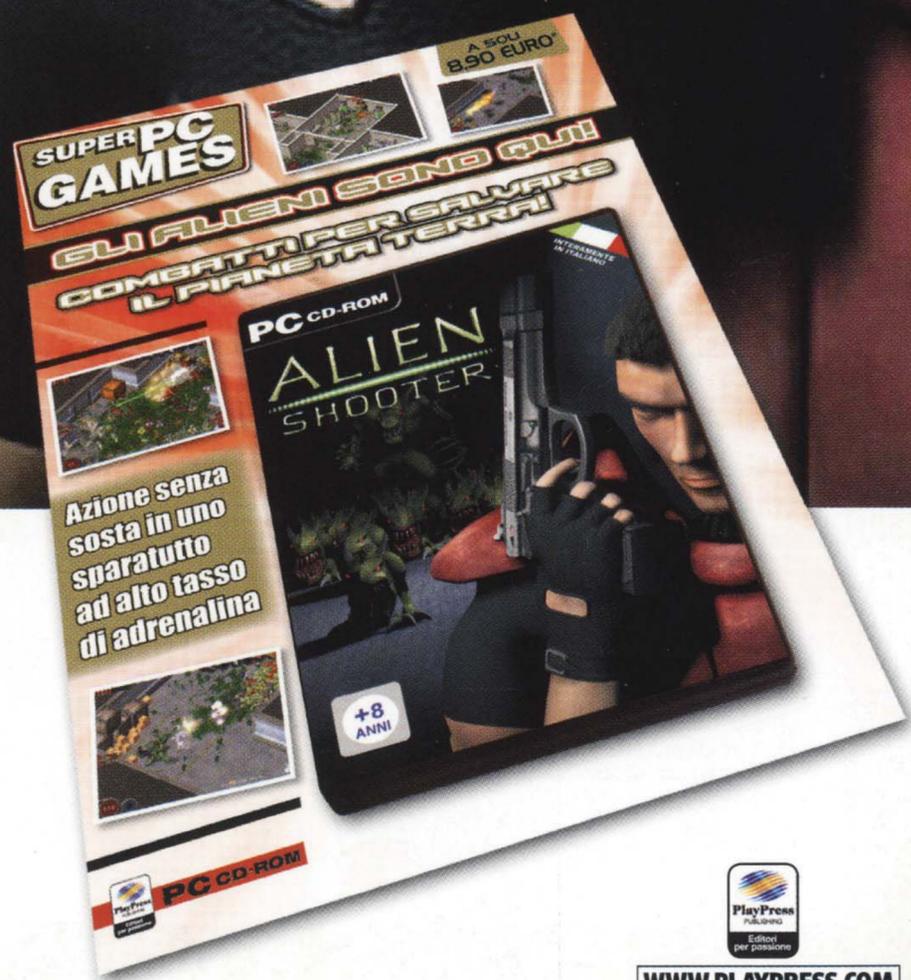


### CE L'ABBIAMO FATTA!

Eccellente, l'Impero Bydo è stato sconfitto una seconda volta, voi siete riusciti a salvare i soldati rapiti e nel mondo le cose vanno benone. Ora, quando arriverà R-Type III: The Third Lightning su Virtual Console?

# UN GIOCO DELL'ALTRO MONDO

Diventa anche tu un cacciatore di alieni



PC CD-ROM

INTERAMENTE IN ITALIANO

# ALIEN SHOOTER

In tutte le edicole a € 8,90



WWW.PLAYPRESS.COM

VI PRESENTIAMO IL MAGAZINE  
CHE STAVATE ASPETTANDO

NUOVA GRAFICA  
NUOVO DESIGN



IN REGALO

LA GUIDA COMPLETA A  
FINAL FANTASY XII  
IN 64 PAGINE

IL MANUALE PER  
SCOPRIRE TUTTI  
I SEGRETI DEL  
SISTEMA OPERATIVO  
DI PLAYSTATION 3



ALL'INTERNO

CONTEST: VINCI 50 PREMI  
DEL FILM **300**

VAI GRATIS AL CINEMA: UN  
BIGLIETTO PER IL FILM  
**STAY ALIVE**

CONTEST: VINCI IL  
VIDEOGIOCO **F.E.A.R.**



non dimenticare  
di chiedere due  
DVD demo dei  
migliori giochi  
per PlayStation 2  
a soli € 6,90 in più



IN EDICOLA  
A UN PREZZO INCREDIBILE

€  
2,90



WWW.PLAYPRESS.COM